Vol.64
お待たせしました! 大人気付録電撃攻略Station SP Vol.6上巻116P
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年1月16日発行（隔週金曜日発行）第4巻第2号通巻60号
電撃
プレイステーション
PlayStation
1998 1/16
特別定価540YEN
116P
永久保存版付録
電撃攻略Station SPECIAL Vol.6上巻
ファイナルファンタジータクティクス
悠久幻想曲／マリーのアトリエ
エースコンバット2／ダービースタリオン
みんなのGOLF etc.
上下巻で厳選88タイトルを濃縮収録!
最新ウラワザデータベース超拡大版つき
97年下期人気ソフトを完璧攻略
感謝を込めてこ～んなにいろいろそろえました!
創刊3周年記念特大プレゼント
電撃攻略DX
グランツーリスモ
桃太郎電鉄7
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
機動戦士Zガンダム
フロントミッションオルタナティヴ／風のクロノア
クラッシュバンディクー2／ロックマンDASH
バイオハザード2
みつめてナイト
ゼノギアス
パラサイト・イヴ
ガンダム・ザ・バトルマスター2
リアルロボッツファイナルアタック
PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830(10:00~17:30、土・日・祝日は休業)

●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ! ——→ GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

プレイ!
PlayStation®
'97
ごほうびに、プレイステーション!
第8回
ごほうびに、プレイステーション!
ステハニー★林からの
色っぽ～いお★知★ら★せ
またまたびっくり。国内累計出荷だいたい1,000万台達成記念で特製プレイステーション「10millionモデル(非売品)」を抽選で100名にプレゼントよ～ん。これがなんと色が違う!色が違う!色・が・違・う～!なんとミッドナイトブル～色。日本語で言うと真夜中の青色…素敵♡プレゼントは他にも特製DUAL SHOCKとか特製メモリーカードがある。キャ～太っ腹～。とにかく全部レアものになるのは確実、確実。こりゃもうゲットしかないでしょ、ね、そこのお兄さん。応募期間は'97年12月3日～31日。くわしい応募方法はプレイステーション取扱店の店頭できいてね～ん♡
ごほうびに
シリーズ初のフルポリゴンアクションRPG!
ロックマンDASH
フリーランニングRPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン
全国チェーン展開でコンビニ王を目指せ!
ザ・コンビニ2
～全国チェーン展開だ!～
コンビニまるごとシミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ヒューマン
FFキャラがいっぱい出てくるんだよ。
チョコボの不思議なダンジョン
RPG
付属CD-ROM付"不思議なデータディスク"
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)スクウェア
君が成長すれば、剣も成長するのだ。
テイルズ オブ デスティニー
SFファンタジックロールプレイング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ
本物。100車種146グレードの興奮!
グランツーリスモ
レース&カーライフシミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
PlayStation
新発売
標準価格 18,000円(税抜)
SCPH-7000
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©1997 Koei co., LTD. ©1997 ARTDINK. All Rights Reserved. ©1997 ASMIK/Pegasus Japan Crash Bandicoot TM&©UIS;Source Code NDI. ©TAITO CORP 1996,1997 ©1997 スクウェア ©Sony Computer Entertainment Inc. ©いのまたむつみ/NAMCO LTD. ©CAPCOM CO., LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©HUMAN 1997 ©1996 マスターピース
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

お求めは、ムーン・ワールドで。

注：この写真の商品は実際に存在しません。

「ムーン」ってRPGで、ドウブツたちはゲットしてくださいねー。

はじめまして。私、ムツジローといいます。「ムーンワールド」の住人なんですねー。覚えておいてくださいねー。左ページの人形たち、気になりますか？実はこのフィギュア、売り物ではないんですねー。え？どこで手に入るかって？あなたはいいことを言いますねー、いやーとてもいいことを聞いてくれます。それはですねー「ムーンワールド」なんです。それはとてもスバラシイ世界、場所なんですね。ですけどね、そこにはワルーイ人がいて、すぐですね見つけると殺してしまうんです。ピカッバリバリ！グサ！バサ！ヒヤー恐ろしい悪魔みたいな人ですねー、わたしは悔しくてしょーがないんですが、もう強くて強くて私じゃどーしょーもないんです。その人は王様に命を受けた勇者さんなんですね。コワーイ人なんです。ですけどねー、あなた！そこのあなた！左ページのドウブツ（モンスター）達をカワイイと思いました？今の話を聞いて「ユルセナイ！」と思いましたか？彼らを救えるのはあなたなんです。あなただけではありませんねーあなた方ですね。ゼヒこのー「ムーンワールド」でですねー、ドウブツ達を救ってやってください。いやーあなたは良い人だ、よかったですねー。ほんとうによかった。

moon キャラクター「ムツジロー」

モンスターのさまようタマシイをキャッチして、ラブレベルを上げる。これって「MOON」の極意。だけどそれだけじゃない。

「ムーン」ってできるだけたくさんのラブをキャッチしてラブレベルを上げ、愛の極意を極めるRPGだ。ラブの集め方は2通りある。ムツジローさんの言うとおり勇者に殺されたドウブツ達のタマシイをゲットする方法と、ムーンワールドの人々の心情を理解してゆく方法だ。一人ひとりのキャラに一つひとつのストーリー。そこにはタノシクなるような笑える話から、ハズカシクってとても他人に言えない話、カワイソウで涙がポロリなんてことも。悪い人、勇者。良い人、あなた。感動！感激！喜怒哀楽！とにかくヤッテ見るべし。

【貝クジラ】
コケのついた岩をかじって食う。朝から食べつづけて、満腹になると水面に浮かんでくるらしい。

【影鳥】
お昼にしか見る事のできない貴重な鳥。旋回しながら獲物が来るのを待っているらしい。

【ヘビー】
かつては召喚獣としてならしたヘビー。召喚されないと寝てるだけ。

【犬神マイマイ】
犬を神と崇めるカタツムリ。お犬様が一声鳴けば、たちまち祈りの行進がはじまる。

【スライ】
飛び跳ねて移動する軟体動物。先端の突起部分を指でつまむと喜ぶ。

【スラ子】
恥じらいがちな女の子。いつも赤面していたため赤くなったという説もなきにしもあらず。あだ名は「ベス」。

【シト・ビシャス】
神々しい姿ゆえ、崇拝の対象とされる事があるようだが、残飯をあさる事から、実はやましい動物とされている。

【ネカガエル】
昔から噴水公園にすみついている。月のカケラでできたコインが大好物。

【ドリーム星人】
人の夢を食べる宇宙人！？困ったことに、夢を食べられた人は眠れなくなる。試験の前日むき。

【たいファイター】
鯛式戦闘機。地上5メートルの高度を一定に保ち、高速移動する。

【一つ目そう】
一つ目そうは高い所が好きだ。長時間飛ぶ事はできないが、滑空能力にすぐれた翼をもっている。

【バンプー】
自由気ままに飛び回って色々観察するのが大好き。でも観察されるのは大嫌い。

プレイステーション対応
リミックスRPG アドベンチャー

標準小売価格5,800円（税抜）

好評発売中

お求めはゲームショップ、コンビニで

関連商品好評発売中！

攻略本「ムーンオフィシャルブック」アスペクト
絵　本「MOON SIDE STORY 月夜の阿呆鳥」メディアファクトリー
C　D「MOON Original Sound Track」ワンダーエンターテイメント

インターネットでMOONの最新情報が見られます。
http://www.ascii.co.jp/et/

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

PlayStation

激闘！

28
ULTRAMAN

SELECT CHARACTER
15
ULTRAMAN TARO
ALIEN METRON

180秒。

持てる力をすべてぶつけて激しく闘う。
あのウルトラマンがまるで特撮映像をそのまま再現したような臨場感で
フルポリゴンの対戦格闘アクションゲームになって
プレイステーションに登場する。
アレンジサウンドに乗せてハイクオリティーなCGムービーが楽しめる他、
多彩なゲームモードを用意。

平成10年2月発売予定

■対戦格闘アクション　■予価6,800円（税抜）

バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！

じゃあ、定番の「人生」か「億万」にキマリね。

みんなで遊べるボードゲームが最高さ!

とにかく盛り上がれるゲームがいいな。

ボクらのパーティーはゲーム大会だ!!

ATTAKA FRIEND

ゲームでアツくなれば、友達みんながあったかい!!

コントローラひとつで4人まで遊べます!!

一家に一枚

■ DX人生ゲームII ■

DX人生ゲームがさらにパワーアップ!ファンのリクエストに応えて、今度はコドモ時代からゲームスタート!そのほかにも楽しい新機能・新イベントが満載だ!

プレイステーション版 ¥5,800(税別)
セガサターン版 ¥5,800(税別)

■ DX人生ゲーム ■

天使が微笑む、悪魔が嘲笑う。プレイヤーみんなが大爆笑!あの名作がお求め易くなった から、これはオトク!もちろん、内容はナットクの面白さ!

プレイステーション版 ザ・ベスト・フォー・ファミリー ¥2,800(税別)
セガサターン版 サタコレ ¥2,800(税別)

■ DX億万長者ゲーム ■

ルーレットを回して億万長者へまっしぐら!あの白熱のマネーバトルがプレイステーション・ザ・ベスト・フォー・ファミリーで再登場!

プレイステーション版 ザ・ベスト・フォー・ファミリー ¥2,800(税別)

—あそびは文化
タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

TAKARA®

Vol.64 Jan.16,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
- アインハンダー……138
- アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～……139
- アンシャントロマン～Power of Darkside～……201
- イワトビペンギンROCKY×HOPPER 2 ～探偵物語～ 201
- ウイニングポスト3……184
- AI将棋 2……124
- X-MEN VS. STREET FIGHTER EX エディション……191
- オーバーブラッド2……202
- オレっ! トンバ……134

か
- ガーディアンリコール ～守護獣召喚～……189
- 風のクロノア door to phantomile……78, 123
- ガンダム ザ バトルマスター 2……14
- 機動戦士Zガンダム……70, 123
- クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～……80
- グランツーリスモ……62, 123
- グルーヴ地獄V……202
- クロックタワー GHOST HEAD……188
- クロック! パウパウアイランド……125
- ゲームで青春……199
- ゲーム天国……180

さ
- ザ・キング・オブ・ファイターズ京……201
- ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～……197
- サテライトTV……202
- Gダライアス……197
- Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮) 201
- スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア……187
- ずっといっしょ With Me Everytime……193
- スノーブレイク……201
- スペクトラルタワーII……106
- ゼノギアス……96
- 卒業VACATION……137

た
- 対局囲碁 平成棋院……124
- 忠臣蔵 検証赤穂事件……201
- チョコボの不思議なダンジョン……52, 123
- ツインビーRPG……186
- 釣り道 海釣り編……124
- テイルズ オブ デスティニー……36
- 鉄拳3……172
- 電車でGO!……122, 131
- 電流イライラ棒リターンズ……195
- トゥームレイダー2……182
- トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～……136

な
- Nightmare Project 〈YAKATA〉……200
- ナムコアンソロジー1……195
- NOON(ヌーン)……199
- 信長の野望・将星録……132

は
- バイオハザード2……164
- Bust A Move Dance&Rhythm Action……192
- バックガイナー……190
- HAPPY HOTEL……123
- パラサイト・イヴ……100
- ヒロインドリーム2……22
- ファーランドストーリー 四つの封印……123
- フォトジェニック……84, 124
- ブシドーブレード弐……176
- ブリガンダイン－幻想大陸戦記－……194
- Blaze&Blade～Eternal Quest～……196
- フロントミッションオルタナティヴ……74
- ホームドクター……125
- ボンバーマンワールド……198

ま
- マイクロマシーンズ……193
- 毎日猫曜日……191
- みつめてナイト……168
- 名車列伝Greatest70' s……125
- MOTO RACER……124
- 桃太郎電鉄7……66

ら
- リアルロボッツファイナルアタック……18
- 立体忍者活劇－天誅－……178
- るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編……124
- REBUS……104
- ロックマンDASH～鋼の冒険心～……82, 124
- Lomax……124

わ
- ワープロセット……125
- ワールドスタジアム2……174

- 新作ソフトニュース……202

創刊3周年記念特別大プレゼント

- 創刊3周年記念特別大プレゼント……10

電撃特報

- 1 ガンダム ザ バトルマスター2……14
- 2 リアルロボッツファイナルアタック……18
- 3 ヒロインドリーム2……22

攻略StationDX

超強力、天下無敵の大攻略一挙公開!!

- テイルズ オブ デスティニー……36
- チョコボの不思議なダンジョン……52
- グランツーリスモ……62
- 桃太郎電鉄7……66
- 機動戦士Zガンダム……70
- フロントミッションオルタナティヴ……74
- 風のクロノア door to phantomile……78
- クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～……80
- ロックマンDASH～鋼の冒険心～……82
- フォトジェニック……84

電撃ソフトステーション 新年特大版

163

98年に先取りしたい、注目タイトル決定版

バイオハザード2
みつめてナイト
鉄拳3
ワールドスタジアム2
ブシドーブレード弐
－立体忍者活劇－天誅
ゲーム天国
トゥームレイダー2
ウイニングポスト3
その他

GoGoRPG

話題のロープレ情報満載!! GoGoRPG……95

- ゼノギアス
- パラサイト・イヴ
- REBUS
- スペクトラルタワーII

- ゲームの難所をさらに深く攻略 電撃PlayQuestion……131
- Nonstop! ときめきメモリアル……108
- 新作ソフトレビュー theDEEPER……122

別冊付録

人気タイトル盛りだくさん、史上最強の攻略付録!!

電撃攻略Station SPECIAL VOL.6 上巻

- 電撃PSコロシアム……126
- [読者イラスト]4色奴隷……128
- ウラワザデータベース……140
- [まんが]テイルズ オブ デスティニー はじめて物語……143
- [連載読み物]電撃コラムス……147
- [読者ページ]PSの奴隷……151
- 読者アンケート……162
- 電撃ランキングステーション……228
- [情報ページ]電撃NEWS STATION……230
- 次号予告+広告インデックス……237
- 新作ソフトスケジュール……238

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃プレイステーション 創刊3周年記念 プレゼント第2弾

おかげさまで、今号をもって遂に創刊3周年を迎えることができました！　それもこれも、みんなが応援してくれたからこそできたのです。そんな感謝の気持ちを込めて、DPS読者だけに、ナイショでプレゼントをあげちゃいます。これからも、DPSをずっと応援しててね！

特別大感謝プレゼント

1 新型プレイステーション＋デュアルショック(×2)＋PSソフト『グランツーリスモ』ぶるぶるショックセット　5名

◀この秋新登場の、デュアルショック付属の新型プレイステーション。今回は、もう1つデュアルショックをつけて、さらに『GT』もセットでプレゼントだ。

2『電車でGO!』運転士セット　3名

（提供:タイトー）

◀▲話題の専用コントローラーとソフトのセット。一生に1度でいいから電車を運転してみたいと思っていたキミにはうれしいよね。この機会に絶対ゲットしよう!!

3 ガンコントローラ＋PSソフト『ガンバレット』＋『タイムクライシス』　3名

ガンマンになりたかった人（!?）は必携のガンコン。「ガンバレット」と「タイムクライシス」で、その精度の高さを体験してみよう！

（提供:ナムコ）

4 ゼロテック＋PSソフト『マイクロマシーンズ』ラジコン感覚セット　3名

◀▼ラジコン感覚の操作が楽しめるゼロテックは、『マイクロマシーンズ』のような楽しいRCGがピッタリなのだ。

（提供:ナムコ）

（提供:ホリ電機）

5 プレイステーションthe Best より取り3本10名様プレゼント!!

おさきなベストのソフトを3本まとめてプレゼントする名。下の例のように自分のこだわりで選んでみるのもいいね。当選された方には、発表後に編集部から希望ソフト確認のお電話をいたします。それまでの時間、じっくりと選んでおきましょう。

RPG派のキミには

キングスフィールドII

幻想水滸伝

ワイルドアームズ

武闘派のアナタは

闘神伝2 PLUS

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

鉄拳 -TEKKEN-

タイトル	メーカー	ジャンル
雷電プロジェクト	セイブ開発	STG
アークザラッド	SCE	RPG
キングス・フィールドII	フロム・ソフトウェア	RPG
リッジレーサー	ナムコ	RCG
闘神伝2 PLUS	タカラ	対戦ACT
エースコンバット	ナムコ	STG
BOXER'S ROAD	NEW	SLG
SIDEWINDER USA	アスミック	STG
戦闘国家 エアランドバトル	SCEI	SLG
新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	SPG
機動戦士ガンダム	バンダイ	STG
テーマパーク	EAV	SLG
幻想水滸伝	コナミ	RPG
第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	S・RPG
クラシックロード	ビクターソフト	SLG
ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCEI	ACT
チョロQ VER.1.02	タカラ	RCG
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	対戦ACT
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	対戦ACT
がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	ACT
極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	STG
パズルボブル2	タイトー	PZG
DX人生ゲーム	タカラ	TBL
A.IV.GLOBAL	アートディンク	AVG
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	対戦ACT
ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	元気	RCG
信長の野望・覇王伝	光栄	SLG
MYST	ゲームバンク	AVG
鉄拳-TEKKEN-	ナムコ	対戦ACT
太陽のしっぽ WILD,PURE,SIMPLE LIFE	アートディンク	ETC
女神異聞録ペルソナ	アトラス	RPG
COOL BOARDERS	ウェップシステム	SPG
ポポロクロイス物語	SCEI	RPG
刻命館	テクモ	SLG
リッジレーサー レボリューション	ナムコ	RCG
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	対戦ACT
テトリスーX	BPS	PZG
オーバーブラッド	リバーヒルソフト	AVG
ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	SLG
ノエル	パイオニアLDC	ETC
にゃんとワンダフル	バンプレスト	SLG
フィッシュ・アイズ	パック・イン・ソフト	RPG
出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	STG
峠MAX	アトラス	RCG
太閤立志伝II	光栄	S・RPG
金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社	AVG
ワイルドアームズ	SCE	RPG
ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	ACT
DX億万長者ゲーム	タカラ	TBL

◀編集部に遊びに来てくれた金月さんの情報は、「Nonstop!～」とニュースページへ。

6『ときめきメモリアル』金月真美さん直筆サイン入り画面写真

(2種類のどちらか)

7 チョコボ貯金箱

50名

(提供:スクウェア)

▲TGS'97秋などでも配布されたけど、非常に入手が困難だった人気の貯金箱。今回、50名様にプレゼントだ!

8 ナムコ1998カレンダー

100名

(提供:ナムコ)

9 七瀬葵さんプレミアムポスター9枚セット

(提供:バンプレスト)

▲「電撃プレイステーションD」の表紙でも活躍してくれている七瀬葵さん。0番から8番までのセットには、ファン涙!!

5名

もちろんソフトプレゼントもあるぞ!

10 PSソフト『ゼノギアス』

▲ギアと呼ばれる巨大ロボットが身近に存在する世界が舞台。この冬期待のRPG大作だ!

(提供:スクウェア)

11 PSソフト『バイオハザード2』

3名

▼「2」では、1度ゲームをクリアすると別のキャラでのプレイに影響が出るらしいぞ!!

(提供:カプコン)

次のページには、目を疑うほどのソフトラインナップが待っているぞ!!

総タイトル数140! 合計452名様に 感謝の気持ちをソフト

- 12 A5 A列車で行こう5（3名）（提供 アートディンク）
- 13 風のノータム（3名）（提供 アートディンク）
- 14 タクティクス オウガ（3名）
- 15 スペクトラル タワーII（3名）
- 16 スペクトラル フォース（3名）
- 17 アイマックス 将棋II（3名）（提供 アイマックス）
- 18 R・TYPES（3名）
- 19 マリア ～君たちの生まれた理由～（3名）（提供 アクセラ）
- 20 パワードール2（5名）（提供 アスキー）
- 21 RPGツクール3（5名）（提供 アスキー）
- 22 トゥルー・ラブストーリー Remember My heart（3名）（提供 アスキー）
- 23 南方珀堂登場（3名）（提供 アトラス）
- 24 鉄道王2 世界征服の野望（3名）
- 25 スノーブレイク（3名）
- 26 ファイナル ラウンド（3名）（提供 アトラス）
- 27 ROBO・PIT2（3名）
- 28 エルフを狩るモノたち 完全版（10名）
- 29 新戦記 ヴァンゲイル（3名）
- 30 スターボウリングDX（3名）
- 31 倉庫番 ベーシック（3名）
- 32 熱砂の惑星（3名）
- 33 バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ（5名）
- 34 COOL BOARDERS2 killing session（3名）
- 35 プリルラ／アーケードギアーズ（3名）（提供 エクシング）
- 36 FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE（3名）（提供 エクシング）
- 37 アサンシア 魔杖の呪縛（3名）
- 38 プリズナー オブ アイ 邪神降臨（3名）（提供 エクシング）
- 39 HYBRID（3名）（提供 エス・ピー・エス）
- 40 RIVEN THE SEQUEL TO MYST（3名）（提供 エニックス）
- 41 GUNTU WESTERN FRONT JUNE1944（3名）
- 42 サイバーボッツ フルメタル マッドネス（3名）（提供 カプコン）
- 43 アイルトン・セナ カートデュエル2（3名）（提供 ギャップス）
- 44 バーガーバーガー（3名）（提供 ギャップス）
- 45 マリオ武者野の超将棋塾（3名）
- 46 カルコロ！ おちものシューティング（5名）
- 47 エイブ・ア・ゴーゴー（3名）（提供 ゲームバンク）
- 48 対局囲碁 平成棋院（3名）
- 49 AI将棋2（3名）
- 50 ロスト チルドレン（3名）
- 51 ソウルマスター（3名）（提供 光栄）
- 52 信長の野望 将星録（3名）（提供 光栄）
- 53 維新の嵐（3名）（提供 光栄）
- 54 B線上のアリス ALICE on Borderlines（3名）（提供 講談社）
- 55 チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX（3名）
- 56 マイティボウリング（3名）
- 57 デッドリースカイ（3名）
- 58 ブレイクポイント（3名）
- 59 グラディウス外伝（3名）
- 60 実況パワフルプロ野球'97開幕版（3名）
- 61 ミッドナイトラン ロードファイター2（3名）
- 62 Jリーグ実況ウイニングイレブン3（3名）
- 63 ハイパーオリンピック イン ナガノ（3名）
- 64 ホームドクター（3名）（提供 サクセス）
- 65 フォトジェニック（3名）（提供:サンソフト）
- 66 必勝パチンコステーション2（3名）（提供 サンソフト）
- 67 キングオブプロデューサー（3名）（提供 GMF）
- 68 THE Legend Of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語（3名）（提供 GMF）
- 69 黒の剣（3名）
- 70 STAR WINDER（3名）（提供 J・ウィング）
- 71 NASCAR RACING（3名）
- 72 THE LAST REPORT ラストレポート（3名）
- 73 あやかし忍伝 くの一番（3名）（提供 翔泳社）
- 74 プロジェクト・ガイアレイ（3名）（提供 翔泳社）
- 75 精霊召喚 プリンセス オブ ダークネス（3名）（提供 翔泳社）
- 76 栄光のセントアンドリュース（10名）（提供 学習プロダクション）
- 77 フロントミッション セカンド（3名）（提供 スクウェア）
- 78 アインハンダー（3名）（提供 スクウェア）
- 79 フロントミッション オルタナティヴ（3名）（提供 スクウェア）
- 80 チョコボの不思議なダンジョン（3名）（提供 スクウェア）
- 81 双界儀（3名）（提供 スクウェア）
- 82 パラサイト・イヴ（3名）（提供 スクウェア）
- 83 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION（3名）（提供 Spike）

に込めてプレゼント!!

創刊３周年を記念した今回の大プレゼントも、メーカー各社様のご協力により、これだけのタイトル数をそろえることができました。目が痛くなるほどとはまさにこのことか、と言わんばかりのソフトを、じっくり選んでください。

応募方法は？

応募方法は、いつもとほとんど同じです。162ページの注意書きにしたがって、アンケートハガキで応募してください。今回はグッズからソフトまで、通しで番号がついているので、その中から欲しいモノを１つだけ選んで、その番号を記入してください。プレゼント当選者の発表は、１月30日発売のVol.66にて行います。ちなみにアンケートの回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。安心して正直に、答えを選んでください。どんどん応募してね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

プレイモードや戦闘システムなど、期待の最新作『ガンダム ザ バトルマスター2』の全貌がついに明らかに！ 今回は、前作からの変更点や新しい見所に迫っていくぞ。

最強のモビルスーツたちが今、再びここに集う!!

新要素を満載してあのロボット格闘ACTが帰ってきた!!

ガンダム ザ バトルマスター2

モビルスーツのダイナミックな格闘戦を見事に再現した前作から約6カ月。新たな魅力をギッシリ詰め込んだ第2弾が早くも登場。最も大きな変更点は新たに4機の新型が追加されたことだろう。これらのモビルスーツの登場を待っていた人も多いんじゃないかな？　さらに戦闘システムも大きく進化！　連続攻撃も可能になり、原作ファンだけではなく格闘ファンも納得のデキだ。

▲プレイモードも一段と充実。新要素も満載で、前作以上に白熱した戦いが楽しめるのだ。

ガンダム ザ バトルマスター2

3月(予) 対戦ACT	▶¥5,800　▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)、2P対戦可、AC(DUAL SHOCK対応)

PLAY MODE
プレイモード

ストーリーモードの主人公キャラは、なんとこのモード専用オリジナルキャラ！　さらにVSモードのほかにもプレイモードが!?　などなど気になるポイントを一挙に紹介だ。

ストーリーモード

謎の少年**ピクシー**をめぐり、ドラマがスタート！

運び屋のグロリアは仕事の途中、宇宙から落ちてきたと思われるカプセルを発見。中には１人の少年と、彼をある場所へ送り届けてほしいというメッセージがあった。軽い気持ちで依頼を受けるが…。

グロリア

運び屋を生業としている少女。発見したカプセルには謎の女性からの依頼が……。

ピクシー

すべてが謎に包まれている少年。彼を狙い、次々とモビルスーツ乗りたちが戦いを挑んでくる。その理由は？

◀ピクシーを狙って敵が襲いかかってくるのだ。

▼決着はモビルスーツ戦で！　勝負に勝つと次の戦いへと進む。

▲12機の中から　機を選択　ア、カイな…と――

驚異のサイズ！あの悪夢が再び ビグ・ザム登場！

◀▼驚異の大型モビルアーマー、ビグ・ザム見参。今回はヒールキックをマスターし、後方への攻撃も完璧。正面の大型メガ粒子砲も超絶な破壊力　どうする？

VSモード

好きな**モビルスーツ**で対戦だ！

VSモードで選べる機体は12機。１P対COM、１P対２Pの戦いが自由に楽しめるようになっているぞ。オプションで設定すれば、難易度やキーコンフィグも変更可能。変更したデータはメモリーカードに記録しておくことができる。このほかにもタイムアタックモードが追加される予定。それらの詳細は、次回以降に紹介するのでお楽しみに。

▶12機の中から選んで対戦だ。もちろん２P側のカラーも用意されているぞ。

◀戦いは戦略的かつテクニカル。操作に慣れるほど面白くなる　どの機体を極めようかな？

デュアルショック対応

※ウワサのアナログコントローラ、デュアルショックに対応していることが判明！　これで[illegible]動が[illegible]ン[illegible]

▶攻[illegible]ると[illegible]ラが[illegible]動する[illegible]では[illegible]戦い[illegible]ぞ。うお〜っ！

BATTLE SYSTEM

バトルシステム

前作のシステムを継承しつつ、新要素を加えて強化された戦闘システムを徹底解説！

エネルギーCAP
飛び道具を使うと消費する

エネルギーの初期値は500。飛び道具を使用すると、これが徐々に減少しゼロになると撃てなくなる。使いどころを考えよう。

▲飛び道具は全機体に用意されている共通のコマンド技だ。

▲エネルギーがゼロだと空振りになり、大きなスキができる！

超必殺技の使用回数
1回の戦いにつき3回までOK

新たに採用された超必殺技は、破壊力バツグン！ 1度の戦いで3回まで使うことができるぞ。一発逆転を狙うとき、また敵の体力を削るのにも便利。

◀機体によってアクションは異なる。それぞれ超カッコイイのだ。

スラスターゲージ
ゲージの分だけ飛行可能

スラスターボタンを押すと、✚キーを入れた方向に自由に移動できる。ただしゲージがいっぱいになると一定時間使用できなくなる。

◀空中を飛行することもできる バトルフィールドは地上だけじゃない。

アーマーゲージ
3本なくなるとノックアウト！

アーマーゲージは3本あり、攻撃を受けると1本目から減少。その1本目がゼロになるとオーバーヒート状態となり、ダウンしてしまう。相手のゲージを3本すべてなくすと、勝ちとなり戦闘終了だ。

1本がゼロになるとオーバーヒート

▲オーバーヒート後も戦いは継続。どちらかのゲージが3本なくなるまで戦いは終わらない。

◀攻撃を受けると1本目から減少していく。今作は回復することはない。

●スウェーとバリアの違い

バリアタイプ

▲ジオング、クイン・マンサ、ガンダムZZ、ジ・オ、キュベレイ、ハンマ・ハンマが使用。

スウェーは一瞬画面奥へスライドして攻撃を避ける動作。効果時間は短いが、どんな攻撃でも避けられる。バリアは透明な膜で機体を覆い、飛び道具を完全に防ぐもの。効果時間は長いが通常攻撃は防げない。機体はどちらかの動作しかできないのだ。

◀Zガンダム、GP-02、ザクII、ハイ・ゴッグ、アッガイ、サザビーが使用

●シビレ攻撃とは…

敵に密着した状態でパンチボタンを押すと、敵をシビレさせて行動不能にすることができる（一種の投げ技）。一方的に押されていてもこれが決まれば、一発逆転が狙えるだろう。

▶シビレさせれば敵は一定時間、行動不能になる。このチャンスに攻撃するのがポイント。

●防御マメ知識

通常の攻撃や飛び道具は、✚キーを後ろに入れることで防御できる。だがサーベルは、その方法では防御できない（スウェーなら避けられる）。サーベルを出すアクションは大きいので、出される前に潰すしかない。

サーベルは防御不可！

操作に慣れたら連続攻撃にチャレンジ！

今回は通常の攻撃をつないでの連続攻撃も可能になっている。例えば右に紹介したように、ジャンプパンチ→着地パンチ→強パンチといった攻撃も自由自在。またここから必殺技や超必殺技につなぐこともできるのだ。バリエーションも豊富なので、いろいろと試してみてほしい。

3 HIT さらに！

▶通常攻撃から必殺技や超必殺技につなぐことも！ 多彩な攻撃が可能だ。

ENTRY MS

エントリーモビルスーツ

エントリーされている機体はどれも超個性的。同じボタンを押した攻撃でも、アクションが大きく異なるようになっているぞ。今回は12機のうち注目の5機を紹介だ。

アッガイ

アッガイファイターの必須モビルスーツが、ついに参戦！ 動き自体はちょっと鈍いけど、攻撃時のアクションはとってもスピーディー。多彩な連続攻撃が楽しめる。旧型だからって侮れないぜ。

◀キックのバリエーションも豊富。連続攻撃も多彩に決められるぞ。

▼両足を手で抱えた（体育座り）態勢で、回転しながら突進するのだ。

ジオング

前作と比べ空中を浮遊する性能はちょっと落ちたみたい。しかしながら、攻撃のリーチの長さ、トリッキーさは今回も健在。超必殺技のオールレンジ攻撃は画面端からでもヒットするぞ。破壊力もバツグンで全部当てればゲージ1本の8割近く減らすことができるのだ。

▼攻撃はどれもリーチが長い。敵を近寄らせないように攻撃だ。

オールレンジ攻撃!

▲両腕で敵を殴りつつ、口からのビームで攻撃する。密着状態でも四方から攻撃が可能！ 原作とはひと味違うのだ。

ザクII

▶▼タッシュからのショルダーアタックが効果的。接近したら超必殺技のクラッカー3連射を狙え。

機動力がグ〜ンとアップした感じ。軽快に動き回りつつ、敵のスキをついて攻撃！ というパターンがバッチリ決まるぞ。攻撃力は相変わらず低めだが、超必殺技が加わったため、なんとかカバーできそう。あとはパイロットのウデ、つまりキミの操作しだいだ。

ZZガンダム

▶敵が空中にいても自動的に追跡！ 使える技なのだ

ハイメガ粒子砲!

▼腹部のビームはエネルギーを消費しない。ちょっとズルイ!?

強力なダブルビームライフルに加え、今回はハイメガ粒子砲も装備！ さらに通常のキック攻撃で腹部からビームが出るなど、武装が一段と強化されている。エネルギー消費が大きいのが難点だが高性能の機体に仕上がっているのは確かだ。

クイン・マンサ

拡散メガ粒子砲!

◀▲ファンネル＆拡散メガ粒子砲と武装を強化。使いこなせれば、かなり上位を狙えるぞ。

新たにファンネルと拡散メガ粒子砲が追加され、攻撃のバリエーションがアップ！ それに通常のパンチやキックの破壊力も、前作以上に大きくなったようだぞ。大型サイズゆえ機動力はそこそこだが、パワーはピカイチ。それを生かして戦えば、どんなタイプの敵にも対応できるだろう。

そのほかまだまだ!…乞うご期待!!

●ハンマ・ハンマ●ハイゴッグ●ササビー●ジ・オ●Zガンダム●キュベレイ●GP-02

独占公開!!

リアルロボッツファイナルアタック

18 3D・STG	▶¥6,800 ▶バンプレスト
	▶TC ▶2P対戦可

TVアニメなどで人気のロボットたちが、壮絶なバトルを繰り広げる『リアルロボッツファイナルアタック』。今回はゲームオリジナルのボスキャラの独占情報を中心に、登場ロボット全10機を紹介するぞ。

REAL ROBOTS FINAL ATTACK

リアルロボッツファイナルアタック

その名は「ゲトゥヴィーム」!!

西暦199X年、白鳥座星系シグナスX－1ポイントに突如現われた謎のロボット。世界、そして時空を超え、目的の障害となりうる各世界のリアルロボットたちをお互いに戦わせるために、20世紀末の地球へと送り込まれる。そして、謎のロボットの予定通りに彼らは、戦いを始めるのだった。

原作とは関係ないオリジナルストーリーで展開するこのゲーム。ここでは、謎のロボット・ゲトゥヴィームと、そのパイロット、アナ・スタシアを本誌独占で紹介。はたして彼女の真の目的は？

その破壊力はまさに脅威…

パイロット
アナ・スタシア

●年齢：20歳前後　●国籍：不明

記憶喪失中の彼女は、年齢、国籍など一切不明。なぜ彼女が「ゲトゥヴィーム」に搭乗することになったのかは謎とされている……。

キャラクターボイス
：折笠　愛

各種モードが充実

リアルロボットたちが1対1で戦う3D・STG、『リアルロボッツファイナルアタック』。ここでは、そんな「リアルロボッツ」のゲームモードと操作方法について簡単に説明していこう。

■1P GAME

このモードは、好きなロボットを選んで、COMを相手に戦っていく。数種類の攻撃方法を駆使して相手を撃破していこう。8機（同キャラを含む）倒すと、いよいよボスのゲトゥヴィームとの対戦だ。

◀R-1、R-2、R-3の3機はコマンドを入力しないと選択できないのだ。

■VS GAME

このモードでは、画面を2分割にしての対戦プレイが可能。また、対戦ケーブルにも対応しているので、使用すれば2分割画面とは違う大迫力の通信対戦も可能になっているのだ。

◀2分割でもゲームの面白さは損なわれないぞ。

■オプション

オプションでは時間や対戦本数からステージの広さ、フィールドの時間（背景の明るさが変わる）まで、プレイ環境を細かく設定できる。また、フリーの対COM戦をすることも可能だ。

▶自分の気に入った環境でプレイできるのだ。

独自の操作システム

移動

移動は、通常の歩行のほかに、やや早い走行、ブーストを使ったダッシュやジャンプがある。また、ジャンプにも通常のものと、より高く飛ぶハイジャンプの2種類があるぞ。これらを場面によって使い分けるのがポイント。

◀ジャンプ中にダッシュすることも可能。機体を自由自在に操ろう。

攻撃

メインの武器は、◎ボタンの遠距離戦武器と△ボタンの接近戦武器の2種類がある。これらの武器は、それぞれ3種類ずつ用意されているぞ。また、各機体には特徴のある武器があり、それをいかに使いこなすかが重要になる。

▶また、各機体にはスーパーゲージを消費する必殺技が4種類。

全10機種ものリアルロボットたちが

運命に導かれたパイロットたち…

使用できる機体は、隠しキャラのRシリーズを含め全10機。これらの機体を一挙大紹介だ！　それぞれ、得意な攻撃距離や戦法があるので、それを見極めることが大事だぞ!!

Zガンダム

宇宙世紀0087、エゥーゴで開発されたMS（モビルスーツ）。射撃能力に秀でた機体。ダッシュからのビームライフルが強力。**パイロット：カミーユ・ビダン。**

▲ダッシュからのビームライフルとグレネードで敵を追いつめよう。

	コマンド	技名
近距離	△	ビームサーベル（縦）
	←or→＋△	ビームサーベル（横）
	↑or↓＋△	ビームサーベル（縦）
遠距離	○	ビームライフル
	←or→＋○	グレネード
	↑or↓＋○	ビームサーベル・ウェーブ
必殺技	○	ハイメガランチャー
	←or→＋○	メガ・グレネード・シュート
	↑＋○	ハイメガランチャー
	↓＋○	グレネードシュート

ウォーカーギャリア

惑星ゾラで作られたWM（ウォーカーマシン）。移動スピードは遅いが、耐久力と攻撃力が高い。**パイロット：ジロン・アモス。**

▲意外と近距離戦が強い。相手が動きを止めたらチャンス！

	コマンド	技名
近距離	△	バズーカ殴り
	←or→＋△	イディオム殴り
	↑or↓＋△	バズーカ殴り
遠距離	○	バズーカ
	←or→＋○	イディオム
	↑or↓＋○	イディオム・ミサイル
必殺技	○	バズーカ・バースト
	←or→＋○	スペシャル・イディオム
	↑＋○	イディオム・ミサイル・バースト
	↓＋○	ファイナル・イディオム・ミサイル

シャイニングガンダム

▼近距離のレンジが広い。この位置から攻撃可能なのだ。

	コマンド	技名
近距離	△	シャイニング・フィンガー
	←or→＋△	ビームソード
	↑or↓＋△	回し蹴り／足払い
遠距離	○	シャイニング・ショット
	←or→＋○	ビームソード・ウェーブ
	↑or↓＋○	マシンキャノン
必殺技	○	真・シャイニング・フィンガー
	←or→＋○	煙幕弾（前方）
	↑＋○	シャイニング・フィンガーソード
	↓＋○	煙幕弾（周囲）

未来世紀60年のネオ・ジャパンが誇るMF（モビルファイター）。遠距離より近距離戦が得意な機体。**パイロット：ドモン・カッシュ。**

ダンバイン

▲常に空中から攻撃を仕掛けよう。

バイストン・ウェル製AB（オーラバトラー）。空中での移動能力に優れ、近距離戦が得意。**パイロット：ショウ・ザマ。**

	コマンド	技名
近距離	△	オーラソード斬り（横）
	←or→＋△	オーラショット
	↑or↓＋△	オーラソード斬り（縦）
遠距離	○	オーラソード・ウェーブA
	←or→＋○	オーラショット
	↑or↓＋○	オーラソード・ウェーブB
必殺技	○	クロス・ウェーブ
	←or→＋○	ローリング・ウェーブ
	↑＋○	ハイパーオーラショット
	↓＋○	クロウ

エルガイム

▶エルガイムといえばやっぱりこの兵器。

ペンタゴナ星のHM。そのフォルムからは想像できない火力を誇る。パイロット：ダバ・マイロード。

	コマンド	技名
近距離	△	セイバー（縦）
	←or→＋△	バインダー突き
	↑or↓＋△	セイバー（横）
遠距離	○	パワーランチャー
	←or→＋○	Sマイン
	↑or↓＋○	セイバー・ウェーブ
必殺技	○	バスターランチャー
	←or→＋○	スプレッド・Sマイン
	↑＋○	スローランサー
	↓＋○	アキュート

ガンダムXディバイダー

旧連邦の切り札であるガンダムXの改良型。小型な機体ながらハモニカ砲の威力は絶大。**パイロット：ガロード・ラン。**

▼一撃必殺のハモニカ砲。

	コマンド	技名
近距離	△	ビームソード斬り（縦）
	←or→＋△	ビームソード斬り（横）
	↑or↓＋△	ビームソード斬り（縦）
遠距離	○	ビームマシンガン
	←or→＋○	Xグレネーダー
	↑or↓＋○	ハモニカ砲
必殺技	○	ビームマシンガン・バースト
	←or→＋○	トリプル・グレネーダー
	↑＋○	ヒート・ディバイダー
	↓＋○	ファイナル・ディバイダー

ドラグナー1カスタム

▲地を這うように飛ぶ、スローイン・ボムが意外に使える。

西暦2087年、ギガノス軍により開発されたMA。改良により空戦能力が上がっている。その性能はダンバイン以上。**パイロット：ケーン・ワカバ。**

	コマンド	技名
近距離	△	レーザーソード斬り（縦）
	←or→＋△	レーザーソード斬り（横）
	↑or↓＋△	レーザーソード斬り（縦）
遠距離	○	ハンド・レールガン
	←or→＋○	スローイン・ボム
	↑or↓＋○	ミサイル
必殺技	○	レールガン・バースト
	←or→＋○	対MA用手榴弾
	↑＋○	ミサイル一斉発射
	↓＋○	フル・ファイア

おのれのプライドを賭け今、激突!!

R-1

地球防衛軍極東支部で作られたPT。近距離戦、遠距離戦、どちらもこなすバランスのとれた機体。ビーム系兵器を装備しないのも特徴の1つ。**パイロット：リュウセイ・ダテ。**

▲接近戦ならT-LINKナックルだ。

	コマンド	技名
近距離	△	T-LINKナックル
	←or→＋△	コールドメタルナイフ斬り（横）
	↑or↓＋△	コールドメタルナイフ斬り（縦）
遠距離	○	Gリボルバー
	←or→＋○	コールドメタルナイフ・ウェーブ
	↑or↓＋○	ダブル・Gリボルバー
必殺技	○	ブーステッドライフル
	←or→＋○	コールドメタルナイフ投げ
	↑＋○	シューティング・リボルバー
	↓＋○	ファイナル・リボルバー

R-2 パワード

火力を重視して開発されたPT。機動性は低いが、防御力と遠距離での攻撃力はNO.1。**パイロット：ライディース・F・ブランシュタイン。**

▲攻撃力は高いが、やや扱いにくい機体なので上級者向け。

	コマンド	技名
近距離	△	マグナ・ビームライフル殴り
	←or→＋△	ショルダータックル
	↑or↓＋△	マグナ・ビームライフル殴り
遠距離	○	マグナ・ビームライフル
	←or→＋○	ビームチャクラム
	↑or↓＋○	ハイゾルランチャー
必殺技	○	ワイド・ハイゾルランチャー
	←or→＋○	チャクラム・シュート
	↑＋○	メガ・ハイゾルランチャーA
	↓＋○	メガ・ハイゾルランチャーB

R-3

▼実は、遠距離戦より近距離戦が得意。スキを見て近づこう。

	コマンド	技名
近距離	△	ビームソード斬り（縦）
	←or→＋△	ビームソード斬り（横）
	↑or↓＋△	ビームソード斬り（突き）
遠距離	○	ビームソード・ウェーブA
	←or→＋○	ビームソード・ウェーブB
	↑or↓＋○	ストライクシールド
必殺技	○	T-LINKレーザーキャノン
	←or→＋○	クロスウェーブ
	↑＋○	スーパー・ストライクシールドA
	↓＋○	スーパー・ストライクシールドB

Rシリーズの指揮官機にあたるPT。防御力の低さを機動性でカバーしている。**パイロット：アヤ・コバヤシ。**

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

ヒロインドリーム2

ゲーム画面を独占大公開!

発売の待たれる期待の育成SLG『ヒロインドリーム2』のゲーム画面を、どこよりも早く大公開! 今回は、このゲーム画面とともに、気になる新要素を交えながら、基本的なゲームの流れを紹介していくぞ。

ヒロインドリーム2

春(予) 育成SLG	▶価格未定　▶マップジャパン ▶MC(1ブロック)

ゲームの基本的なシステムを紹介!

ゲームの基本となる育成は、まずは何人も登場する「スペシャリスト(教官)」の中から誰を派遣するかを決定し、次にスパルタや個性尊重といった「育成方針」を決定することで行っていく。派遣するスペシャリストによってどの能力が上がるかが異なり、育成方針によってパラメータの増減の度合いが変わってくるのだ。また、オーディションを受けて仕事を経験させたり、休暇を与えて休ませることも大切だ。この辺りのバランスをきちんと考えて、スケジュールを管理することが重要になってくるぞ。

◀育成の対象となるのは主人公の静のみ。ほかの女の子はライバルだ。

ゲームの大まかな流れは右の図の通り。これを週ごとに繰り返し、卒業までの3年間で立派なヒロインとして育てなくて[illegible]ップ移動では、街や学校を歩き回ることで[illegible]イベントをクリアしていくことも、育成をする上で重要なポイントとなるぞ。

メインコマンド紹介!!

ゲームは、基本的にはディレクタールームでのコマンド入力により進行していく。ここでは、そこで行えるメインコマンドの中から、とくに重要なスペシャリスト、マップ、オーディションの３つのコマンドを詳しく紹介するぞ。今のうちから、それぞれの役割をチェックしておこう。

これがメイン画面だ!

スペシャリスト　適切な人材を派遣してしっかり育成しよう!!

育成の基本となるコマンドで、派遣するスペシャリストや育成方針などを決定する。選べるスペシャリストは最初は少ないけど、ゲームを進めていくと増えてくるぞ。また、今回のスペシャリストたちは経験を積むことでレベルが上がっていく。スペシャリスト自身を鍛えていくことも、重要になってくるのだ。

ステータスセレクトとは、ステータスと呼ばれる特殊な技能（アイテムのようなもの）をスペシャリストに装備させることで、育成時の効率を上げることができるシステムだ。このステータスはゲーム中のイベントなどで入手可能で、自由に付け替えができるぞ。

◀どんな能力を上げたいかで、派遣するスペシャリストを決定。

▶方針の決定。厳しくいくか、甘やかすか。アメとムチを使い分けよう。

◀そしてレッスン開始。内容によってパラメータが上下していく。

マップ　マップ内を自由に移動可能!! 街や学校を歩き回ろう

マップ移動のコマンドは、行きたい場所を１カ所だけ指定する前作と違い、自由にマップ上を動き回ることが可能になった。また、マップも２つの街と学校の、３地区に増加しているぞ。

オーディション　ヒロインへの第一歩はこのオーディションから

ゲームの進行具合によっては、静にオーディションの誘いが届く場合がある。そのオーディションを受けるコマンド。もし合格すれば、実際に仕事を経験させることができるのだ。ちなみに、オーディションの権利は期限内ならストックできるので、あまり焦らず、きっちり育成してから受けさせよう。

▲オーディションを受けられるのは、毎月第１週のみ。

◀能力不十分で不合格の場合、当然仕事はできない。

ほかにもこんなコマンドがあるぞ!!

ここに紹介した３つのコマンド以外にも、ディレクタールームでは静のステータスを見たり、静にプレゼントを贈ったりすることが可能。もちろん、セーブやロードといったシステムコマンドもここで行える。静のご機嫌を取るためのプレゼントコマンドは、ゲーム中に何度もお世話になりそう。

▲プレゼントはパラメータの増減にも絡んでくる

◀セーブやロードなどの、システムコマンド

メインキャラクターのキャスティング公開

登場キャラが総入れ替えとなった『2』では、声優陣も前作とはまったく違う顔ぶれ。キャストは以下の通り。アフレコも無事に終了したぞ。

御前　静（CV：半場友恵）
九條　円（CV：矢島晶子）
神依　薫（CV：松井菜桜子）
芒　流音（CV：篠原恵美）
美宗　舞（CV：平松晶子）
天原理麻（CV：青柳ミエ）
嘉納未遥（CV：桃井桜子）
鳥谷　[illegible]（CV：北沢洋）
工藤奉星（CV：石井康嗣）

やっぱオトナの女だよね。

●投手、野手を問わず10選手登録できるエディットキャラ。ペナントレースで使っていけば、プレイ内容を通じて成長。救世主を育てろ!

●右投手と左投手では、ミート可能なバッティングカーソルの大きさが変わる。リアルに戦略を立てよう!

●三振、デッドボール、ホームラン等、
ポイントでは多彩なビジュアルエフェクトや選手のショートトークで盛り上がる!

98.1.1 ON SALE!

5,800YEN/WITHOUT TAX

このソフトは右記
コンビニエンスストアにて
お求めいただけます

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

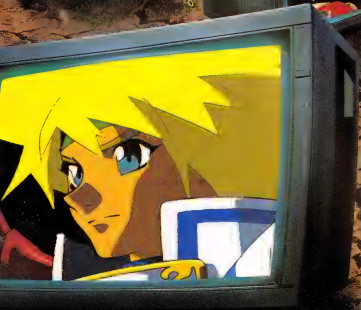
SMASH!!

97年ペナントレース
最終データ搭載
フルポリゴンで描かれたセパ12球団の選手と球場は、もちろんすべて実名。
能力データは、最終戦を待って設定された完全版だ。
だからシーズン途中移籍選手のデータもバッチリ。体形や背番号までリアルに再現されている。
プロ野球ファン必携の《スーパーライブスタジアム》は、元旦プレイボール！
BOOOOOM
OUT
SUPER LIVE STADIUM™
スーパーライブスタジアム
(社)日本野球機構公認　東京ドーム公認　データ協力：BM BIS　©1998 スクウェア

剣をとれ、魂を鎮めよ。
ブシドーブレード弐
BUSHIDO BLADE 2
PlayStation
平成十年 梅の花咲く頃発売予定
SQUARESOFT
〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©スクウェア/ライトウェイト

かつて袂を分かった二つの武家。
血で血を洗う争いが歴史の陰で演じられ、
八百年もの時間さえ、恨みを癒しはしなかった
もはや解決は、いずれかの根絶やしのみ。
累々と重なる屍の向こうで、最後の一人が君を待つ。
体験せよ、悲し

PlayStation
Tales of Destiny
TM
テイルズ オブ デスティニー

namco
キミはもう、一人じゃない。
いのまたむつみ
プロダクションI.G
DEEN
岡村天斎
絶賛発売中
¥5,800

我を導きたまへ。

MEET THE DESTINY.

ナムコ公式ガイドブック

「テイルズ オブ デスティニー」

絶賛発売中

B5版オールカラー176ページ 1,200円(税別)

プレイステーション用ソフト取扱店にてお求めいただけます。

namco
Destiny
テイルズ オブ デスティニー
©いのまたむつみ ©1997 NAMCO LTD. phone 03-3756-7651

バトルアスリーテス
大運動会
【オルタナティヴ】
時・一九九八年一月十五日(木)
種目・プレイステーション
競技・育成シミュレーション
参加費・五八〇〇円(税抜)
諸注意
●プレイする時は健康のため、一時間ごとに十五分の休憩を取ってください。
●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。
●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。
●ごくまれに強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の相談を受けてください。
※ゲーム内での苛酷な訓練は、直接プレイヤーの身体に影響をおよぼすことはありません。
予約特典・おまけCD付き(参加者全員)
主催・インクリメントP株式会社
協賛・AICスピリッツ
PlayStation
ヤル気と煩悩あふれるプレイヤー募集中!
iPC
INCREMENT P CORP.
インクリメントP株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル4F ☎03-3491-7546
[ホームページ] http://www.incrementp.co.jp/game
[ニフティサーブ] "GO SPCVG" GAME BEACH
©1996,1998 AIC/IPC

攻略
DX
Station
How to win
ゲーム雑誌最強の攻略ページ
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
グランツーリスモ
桃太郎電鉄7
機動戦士Zガンダム
フロントミッション オルタナティヴ
風のクロノア
クラッシュバンディクー2
ロックマンDASH
フォトジェニック
イラスト/ヘルカオス

テイルズ オブ デスティニー

この冬一番の大作RPGがついに登場! 今回は、戦闘システムのおさらい&ゲーム序盤の攻略をするぞ!!

発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
RPG	▶MC(1ブロック)

アクション風の独特な戦闘システム、決して重要ではないはずの街の人たちにも個性を感じることができる細かい演出など、前作のSFC版「テイルズ オブ ファンタジア」同様、この「TOD」も「すばらしい!」のひとこと。エンカウントして戦闘に入るまでの待ち時間も非常に短いし、ストレスは感じない。ちなみに個人的なオススメポイントは、OPのアニメーション。あまりの出来の良さに、見ていて鳥肌が立っちゃいました。(Shi…

SYSTEM編 独特の戦闘システムを徹底解析!!

戦闘前にここをチェック!

ここでは、戦闘を有利に進めるために必要なチェックポイントを3つ紹介。この3つのコマンドは戦闘中には選択できないので、戦闘の合間などに、状況に合わせて実行しよう。

装備の変更

このゲームでは戦闘中の装備変更はできない。宝箱などで新しい装備アイテムを手に入れた場合は、その性能や効果を確かめるためにも、その場で装備してみよう。

◀アイテムによるステータス変化を確認して装備

フードの補充

歩くだけでＨＰを回復できる〝フード〟は、非常に便利なアイテムだ。強力なモンスターがいるダンジョンなどでは、ＴＰや回復アイテム(アイテムは1種類につき所持上限数が15個までなので、特に消費しやすい)の消費が計算以上だったりすることもしばしば。いざというときのためにも、食料アイテムは、なるべく多くの種類を、所持上限数の15個までそろえておくようにしよう。

◀食料は消費がかなり早いので、使いどころが難しい。

キャラの入れ替え

戦闘に参加できるキャラクターの人数は4人までなので、パーティが5人以上になったときは、参加するキャラをあらかじめ選択することになる(ちなみに、戦闘中のパーティメンバーの変更は不可能)。これは、そのときの各キャラの能力や、パーティの状況、どのキャラ&ソーディアンを成長させていくかといった点を考慮して選ぶといいだろう。

▲回復晶術が使えるソーディアン・アトワイトをどう扱うかが、編成の大きなポイントだ。

E-LMBの基本システム

エンハンスト・リニアモーションバトル

「E-LMB」とは、✚キーと◎ボタンの組み合わせでキャラを操作する(なお、操作できるのはスタンのみで、ほかのキャラはAIによる自動戦闘となる)リアルタイム戦闘システムだ。その特徴は、ACTゲーム風の戦闘が楽しめるところ。敵との距離に応じてスタンの攻撃方法が変化したり、モンスターが空中・地上のどちらにいるかによっても攻撃手段を変える必要があるなど、臨機応変な戦いが楽しめるのだ。

▲敵の攻撃タイミングを把握すれば、敵の攻撃を封じ、こちらの攻撃をより的確にヒットさせることができる。

[斬り]

「斬り」は◎ボタンを1回押すだけ。「ジャンプ斬り」は◎ボタンで離れたところにいる敵にダッシュした後、もう一度◎ボタンを押すだけと、どちらも操作が非常に簡単。使い勝手もかなり良く、ゲーム中にもっとも多用する攻撃方法だろう。

[斬り]

◀攻撃後の硬直時間が短く、連続攻撃に向いている。ただし、敵との間合いも比較的近いため、反撃を受けやすいという欠点もある。

[ジャンプ斬り]

▶跳び上がってから下方に向けて斬りつける攻撃方法。攻撃時に反撃を受けることが少ないのが利点だが、あまり使うことはないかも。

[突き]

比較的間合いが長く、反撃を受けにくい攻撃方法だ。「突き」は、◎ボタン+✚キー下で、「ジャンプ突き」は離れたところにいる敵に◎ボタン+✚キー下でダッシュしたあと、✚キー下を押し続けた状態で◎ボタンをもう一度押すことで実行する。

[突き]

◀攻撃時の間合いが長いので、近づいてくる敵を迎え撃つような使い方ができる。ただし、攻撃後の隙が多少大きいのが欠点だ。

[ジャンプ突き]

▶「ジャンプ斬り」と同様に上空から下方に向けて、突きを行う攻撃。正面から攻撃するより反撃を受けにくいという利点も同じだ。

[上空攻撃]

空を飛んでいる敵に対してもっとも有効な攻撃方法。「上空攻撃」は、近くの上空にいる敵に対して◎ボタン+✚キー上で、「ジャンプ上空攻撃」も、離れたところにいる敵に対して同じ◎ボタン+✚キー上という操作で実行することができる。

[上空攻撃]

◀すぐ上で飛んでいる敵に対して突き攻撃をする。命中すると敵は地上に落ちるので、そこを「斬り」または「突き」で攻撃しよう。

[ジャンプ上空攻撃]

▶地上から上空に突き上げるように攻撃するため、敵が垂直方向に並んでいれば、同時にダメージを与えることができるのが便利なのだ。

戦闘中にチェックする9つのPOINT

「特技」「晶術」「アイテムの使用」など、戦闘中に使用できるコマンドが多いのが「TOD」の特徴だ。そこで、ここでは戦闘中にチェックすべき9つのポイントを解説しよう。

POINT❶ 特技

「特技」とは、各キャラクターがレベルアップによって習得していく"必殺技"だ。技の種類は、遠距離用や近距離用、対空攻撃用や地上攻撃用の技など、内容もさまざま。ちなみに、スタン以外のキャラは、基本的には登録した技をAIの判断で使用する。ただし、マニュアルで個別に使用の指示は出せるので、ボスキャラとの戦闘などではプレイヤーの判断で使うようにした方がいいだろう。

特技を使用するときに重要となるのが、敵の苦手とする攻撃法や属性を把握すること。何も考えずに使っていると、通常攻撃よりもダメージが小さい、なんてことにもなりかねない。また、便利だといって使いすぎるとTPがすぐになくなってしまうぞ。

<特技コマンド>

①◎
②◎＋✚キー上
③◎＋✚キー下
④◎＋✚キー左右

▲スタンの特技は戦闘中も登録が可能なので、臨機応変に変更するべし。

キャンセル技で連続攻撃

通常攻撃の直後に特技のコマンドを入力することで、攻撃後の硬直やダッシュからの戻りをキャンセルして、隙のない連続攻撃をすることができる。敵の数を手っ取り早く減らしたいときなどにオススメの攻撃方法だ。

▲ちなみに、「ジャンプ＋空攻撃」の後だけは、特技をつなげにくいので注意しよう。

POINT❷ 晶術

ソーディアンを装備したソーディアンマスターだけが使える、この世界の"魔法"。晶術には、攻撃、攻撃補助、回復など多彩な術が用意されており、その使い方によって戦闘を楽に進めていけるかどうかが決まってくる。晶術も特技と同じく、スタン以外の仲間キャラはAIの判断で術を使用するが、いざというときはマニュアルで使用することも可能だ。ボスキャラとの戦闘以外でも、敵の数が多くて苦戦を強いられている場合などには、積極的にマニュアルで使っていこう。

▲使用する術の登録は、戦闘中にも変更可能だ。

▲敵の苦手な属性や、HPの残量、敵の総数などを考慮して、使用する術を決定する。

POINT❸ アイテム

思うように回復系の術を使ってくれないAIキャラに頼るより手っ取り早いのが、回復アイテムを使うことだ。アイテム類は所持上限数が15個と少ないのであっという間に使い切ってしまいそうだが、ダンジョンを歩いているとけっこう簡単に手に入るので、さほど心配の必要はない。ただし、念のためにTPやHPの回復アイテムだけは、常にある程度の数をそろえておいたほうがいいだろう。

▲序盤では、毒からの回復に使うパナシーアボトルと、戦闘不能状態から復活できるライフボトルの2つが特に重要度が高い。

POINT❹ オートバトル

スタンは、通常はセミオート戦闘（ある程度自分で操作可能）に設定されているが、セレクトボタンで選択して、AIによる自動戦闘を行わせることができる。出現するモンスターがパーティよりも弱いと判断されるときなどには、このオートバトルモードを選択してみてもいいだろう。

◀街の近くでレベル上げをする、なんていう場合にも、このモードは重宝するのだ。

POINT❺ 隊列の逆転

バックアタックを受けた場合などには、すみやかに隊列を反転。術士系キャラは直接攻撃を受けると術が使えなくなるので、早めに対処したいところだ。

▲突然のバックアタック！ このままでは術士系キャラが直接攻撃を受けてしまう。

▲そこで、すかさずL1ボタンを押して、隊列の前後を入れ替えてしまおう。

POINT❻ ターゲッティング

戦闘中、スタンは一番近い敵を常に攻撃目標にするように設定されているが、R1ボタンでターゲッティングをすることで、攻撃する相手を選択することもできる。弱っている敵を攻撃したり、呪文を使おうとしている敵を攻撃して術の発動を未然に防ぎたいときなどに活用しよう。

▲スタンがオートバトルを実行しているときも、このコマンドは有効だ。

POINT❼ 防御

スタンのHPが低下している場合や、パーティを守る盾の役割をスタンが行う場合などに有効なのが、○ボタンの防御コマンドだ。仲間キャラの晶術や特技は、発動するまでに多少時間がかかることがあるので、それまでの時間稼ぎとして防御コマンドを使うのもいいだろう。

◀ただし、防御をしていても、ダメージが0になるわけではないので、無理は禁物だ。

POINT❽ 作戦

仲間キャラの戦闘中の行動方針を指定するコマンド。戦闘の方針を決める「行動命令」と、目標にする敵を指定する「ターゲット命令」の2つで構成されている。このうち、「行動命令」は、キャラや装備している武器によって内容が変化することがあるので、注意が必要だ。

▲晶術が使えるかどうかでも「行動命令」の内容は変化する。

POINT❾ 号令

個別に行動を指示する「作戦」とは違って、パーティ全体にまとめて指示を送るのが、この「号令」コマンドだ。ただし、パーティの行動が大ざっぱになってしまうのが欠点。HPやTPに余裕がある場合か、いちいち個別に指示するのが面倒な人以外は、あまり使うことはないかも。

▲"逃げる"コマンドは、「号令」でのみ選択可能な行動なのだ。

テイルズ オブ デスティニー

STORY編 序盤のストーリーを流れに沿って詳細攻略

幸せになれるフローチャート第1弾!

飛行竜 スタン、ディムロスのマスターになる。墜落する飛行竜から脱出。

↓

アルバの山小屋 弓匠・アルバの孫、チェルシーの行方をウッドロウと共に捜索する。

↓

国境の街ジェノス ウッドロウと別れ、仲間を助けたいというマリーの依頼を受ける。

↓

古代の神殿 神殿の罠にかかったルーティを救出後、見回りの兵士と戦闘になる。

↓

ハーメンツの村 ルーティたちと訪れた村で、リオン率いる王国兵に捕えられる。

↓

首都ダリルシェイド リオンを加えたスタンたち一行は、ストレイライズ神殿の調査に向かう。

↓

アルメイダの村 神殿との中間の村。最近、神殿へと続く森に、モンスターが増えたという噂を聞く。

↓

ストレイライズ神殿 司教・グレバムが神の目を強奪したことが判明。フィリアが仲間に加わる。

↓

首都ダリルシェイド グレバムを追って、カルバレイスへと出発。途中、海竜に遭遇する。

↓

海底都市ラディスロウ 海竜の導きで海底都市へ向かう。フィリスがクレメンテのマスターになる。

↓

港街チェリク グレバムが向かったらしい、カルビオラのストレイライズ神殿を目指す。

↓

首都カルビオラ フィリアの策で深夜に神殿内部へと潜入。グレバムの目的が明らかになる。

↓

次号へ続く

今号の舞台は、大陸中央のセインガルドと火山島カルバレイス

「ＴＯＤ」の世界は３つの大陸と、いくつかの小さな島々から構成されている。各地方・島とも独立した政治形態が取られており、陸路以外の国移動（大陸間など）は船及び、ゲームのスタート地点でもある「飛行竜（竜の姿をした乗り物）」でおこなわれる。そんな世界の中で、今回の攻略の舞台となるのは、大陸の中央部「セインガルド王国」と、マップ左上すみの灼熱の島「カルバレイス」の２ヵ所。ひょんなことから意志を持つ剣・ソーディアンを手にしたスタンの世界の命運をかけた戦いは、序盤のこれらの場所を舞台に始まっていく……。

ジャンクランド
カルビオラ
ストレイライズ神殿
チェリク
アルメイダ
ダリルシェイド
ハーメンツ
ジェノス
World Map

フィールドマップ上に登場するモンスターリスト

シナリオ上、外を歩き回る機会の少ない今回だが、経験値などを稼ぐ場合は、いつでも街に逃げ込めたりセーブのできる外の方が便利だろう。

セインガルド王国

最初の大陸だけあってか、スネーク以外には、それほど特殊な攻撃をしてくるモンスターはいない。まずは訓練のつもりで、いろいろと試してみるといい。

アウル

Ｈ Ｐ：200
Ｔ Ｐ：0
EXP：4
ガルド：8
レンズ：0

羽をまき散らす「羽シャワー」に注意。アウルに限らず空中の敵は、地上に落としてからラッシュをかけると効果的。入手アイテム：チキン。

ウルフ

Ｈ Ｐ：250
Ｔ Ｐ：0
EXP：6
ガルド：8
レンズ：1

ときどき小ジャンプで跳びかかってくる。HPや攻撃力が高めなので、長期戦にならないように注意しよう。入手アイテム：ビーストミート。

G・ビー

Ｈ Ｐ：180
Ｔ Ｐ：0
EXP：4
ガルド：0
レンズ：2

遠距離から針を飛ばしてくるイヤな敵。体が小さいため、攻撃を当てにくい。自動追尾する上空攻撃が有効。入手アイテム：アップルグミ。

スネーク

Ｈ Ｐ：230
Ｔ Ｐ：0
EXP：6
ガルド：4
レンズ：1

このフィールドで最高の攻撃力と毒を合わせ持つ強敵。体を伸ばす攻撃は、意外にリーチがあるので注意。入手アイテム：パナシーアボトル。

カルバレイス

虫系モンスターが多く出現。中には毒を持つものもいるので注意。また、このフィールドには「G・スラッグ」も登場するが、データはP.41を参照してほしい。

スコーピオン

Ｈ Ｐ：482
Ｔ Ｐ：0
EXP：20
ガルド：20
レンズ：2

しっぽの針にはもちろん毒がある。この辺りでは常にパナシーアボトルを欠かさないように。入手アイテム：オレンジグミ、パナシーアボトル。

デザートフライ

Ｈ Ｐ：454
Ｔ Ｐ：0
EXP：20
ガルド：20
レンズ：0

空中から白い弾を吐き出してくる。かなり遠くまで飛ばしてくるので、距離を開けて戦うと不利になるぞ。入手アイテム：オレンジグミ。

ホーネット

Ｈ Ｐ：420
Ｔ Ｐ：0
EXP：24
ガルド：38
レンズ：1

体が赤い以外、見た目も攻撃方法も「G・ビー」と変わらない。だが、こちらの針には毒があるので注意。入手アイテム：アップルグミ。

ワーム

Ｈ Ｐ：460
Ｔ Ｐ：0
EXP：25
ガルド：21
レンズ：1

地面に穴を掘ったかと思うと、突然、眼前に現れて攻撃してくる。見た目に反して攻撃力が高い。入手アイテム：アップルグミ。

各ページへ読み進む前に

ここからの攻略では、右の囲み内のポイントを軸に、基本的なシナリオの進め方を解説している。また、『ＴＯＤ』の世界を深く知るためのコラムも設けているので、読み逃しのないようにしよう。

攻略している4つのポイント

◎マップ
街以外の迷宮(森含む)のマップを掲載。なお、進行上必要のないマップは割愛している場合もある。

◎イベント
シナリオ上で重要なイベントや、これだけは見ておきたい、というイベントをピックアップ。

◎アイテム
迷宮で入手できるアイテムの種類、場所の一覧。また、街のショップリストも完全掲載している。

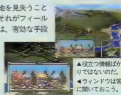
◎キーワード
『ＴＯＤ』を語る上で欠かせないキーワード群。現時点ではわからなくても、やがて解明される？

もしも目的地を見失ったら？

プレイしていると目的地を見失うこともあるかもしれないが、それがフィールドマップ上だった場合には、有効な手段がある。それは「アクティブパーティウィンドウ」上での彼らの雑談を聞くこと。じっ〜と待っていると、次の目的地を教えてくれる場合があるぞ。

▲役立つ情報ばかりではないのだ。
◀ウィンドウは常に開いておこう。

飛行竜

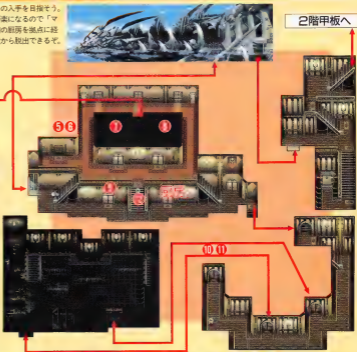
セインガルドを目指して腕だめしの旅に出たスタンだが、密航した飛行竜が、突如モンスターの襲撃を受けた。船中が大パニックに陥る中、スタンは意志を持つ剣、ディムロスと運命の出会いをする…。

ゲーム開始直後は丸腰なので、まずはディムロスの入手を目指そう。また、レベルを１つ上げるだけでも、あとの戦闘が楽になるので「マーボーカレー」(体力回復、何回でも可)がある１階の厨房を拠点に経験値を稼ごう。２階の甲板にいる敵を倒せば飛行竜から脱出できるぞ。

入手アイテム

①アップルグミ
②スペクタクルズ
③フレアボトル
④ミックスグミ
⑤扉内:オレンジグミ
⑥扉内:アップルグミ
⑦扉内:アップルグミ
⑧扉内:マント
⑨扉内:アップルグミ
⑩扉内:アップルグミ
⑪扉内:オベロナミンC
⑫死体からクローク

スタンとディムロスの出会い

▲ディムロス入手後、初の戦闘が待っている。

武器を探して船内をうろつくスタンは、地下倉庫に眠るディムロスを発見。手にしたとたん、スタンの脳裏に、ディムロスの声が響く…。驚きつつもディムロスを受け入れるスタン。この出会いは偶然なのだろうか？

キャラクターファイル①
スタン・エルロン

おせっかいでせっかちだが、根は素直で正義感の強い少年。故郷「リーネ」で、祖父と妹と暮らしていたが、田舎の生活に飽きて国を飛び出す。ソーディアン・ディムロスのマスター。

キーワード:ソーディアン

言葉を解し、意志を持つ剣・ソーディアンは、はるか昔の「天地戦争」の時代に作られた最終兵器。所有者に晶術を操る力を与えるこの剣は、全部で６本あると言われている。しかし、現在はその所有者も、所在も不明。

▲ディムロスが、この船内にあった理由も謎だ。

モンスターリスト

バーバリアン

ＨＰ：45
ＴＰ：0
ＥＸＰ：1
ガルド：2
レンズ：0

距離を開けると、斧を飛ばしてくる。ザコではあるが、この時点ではスタンもけっこう弱いので気をつけよう。入手アイテム：アップルグミ。

プチデビル

ＨＰ：32
ＴＰ：0
ＥＸＰ：1
ガルド：1
レンズ：1

空中からときどき吐いてくる火の玉が厄介な相手。こいつとの戦闘で、✚キー上入力の上空攻撃をマスターしよう。入手アイテム：なし。

アルバの山小屋～国境の森

飛行竜からポッドで脱出したスタンは、ファンダリアの国境の森に不時着。その森に住む弓匠・アルバと、彼に師事するウッドロウに助けられる。

場面は一転、とある山小屋のベッドから再スタート。まずは、ウッドロウと一緒に裏山の探索をすることになる。小屋を出てすぐの所にセーブポイントがあるので、出発の前には必ずセーブしておこう。チェルシーは右のマップ左上の行き止まりにいる。途中に宝箱が2つあるので取り忘れないこと。チェルシーを小屋に連れ帰ると、今度はウッドロウと2人でジェノスに向かうことになる。このルートにも宝箱が3つあるので、マップを参照しながら必ず取っておこう。

◀セーブポイントは少なめなので、こまめにセーブするように。

アルバの小屋ものぞいてみよう!

街や城など、ダンジョン以外の場所に宝箱が置いてあるのは、ＲＰＧではもはや常識。もちろんこの「ＴＯＤ」も例外ではなく、ここで紹介する「アルバの山小屋」でもウッドシールド、セルフボウ、ライフボトル、アップルグミの4アイテムを入手できる。アイテムは多すぎて困ることはないので、新しい場所に来たら、すみずみまで調べるクセをつけておこう。

▲アイテムが手に入るのは、宝箱ばかりとは限らないぞ。

迷子のチェルシーはいずこ?

チェルシーは自分の家の裏山でも迷ってしまうほどの、極度の方向オンチ。そんな彼女の帰りを心配してか、アルバはいつも何かと理由をつけてはウッドロウを迎えに出しているようである。スタンがウッドロウとともにチェルシーを迎えに行くこのイベントも、そんな日常茶飯事の1コマのようだ。当のチェルシーは、難しい年頃らしく、迷子ではなく「ケヤキと話していただけ」と言い張る始末だしていただけ」と言い張る始末だ影響しないが、殺伐とした戦いを忘れさせてくれる、ほのぼのとしたエピソードだ。

▲チェルシーの変な言葉の使い方には、今後も笑わせてもらえそうな予感。

▼残念ながら、チェルシー＆ウッドロウは、このあとしばらくは出番がない。

ケヤキさんとお話していただけ…。ホントですっ!

入手アイテム
①クローク
②ライフボトル
③アップルグミ
④ライフボトル
⑤マント

キャラクターファイル②
ウッドロウ・ケルヴィン

口数の少ない、クールさが魅力の青年。弓匠・アルバを師と仰ぎ、彼自身も弓の腕前は超一流。また剣の腕もなかなかで、ソーディアン・イクティノスの所有者でもある。ただ現在は、何らかの理由で使用を控えているようだ。

キャラクターファイル③
チェルシー・トーン

弓匠・アルバの孫娘で、彼女もまた弓使いの資質を秘めている。負けん気が強く、年のわりにはマセ気味。好んで難しい言葉を使うが、ときにはまったくの見当違いだったりすることも…。ウッドロウを兄のように(?)慕う。

モンスターリスト

カンパラーベア

ＨＰ	120
ＴＰ	0
ＥＸＰ	2
ガルド	4
レンズ	1

攻撃力は高いが、動きは遅く近接攻撃しかできないので安心。弓や魔神剣などの、遠距離攻撃が有効。入手アイテム：アップルグミ。

スノーバニー

ＨＰ	91
ＴＰ	0
ＥＸＰ	1
ガルド	0
レンズ	1

ピョンピョンと跳ねて、狙いが定めにくい敵。ときどき地上に伏せることがあるので、そのときがチャンス。入手アイテム：アップルグミ。

ピヨピヨ

ＨＰ	74
ＴＰ	0
ＥＸＰ	1
ガルド	1
レンズ	0

上空から猛スピードで急降下する攻撃が強力。ガードを固めて、敵の攻撃後の隙に反撃しよう。入手アイテム：アップルグミ、チキン。

国境の街ジェノス

スタンはセインガルド王国への道を急ぐが、通行証がないためジェノスから出ることができない。有効な手段のないまま右往左往するスタンの前に、罠にかかった仲間を助けたいというマリーが現れた。

通行証騒動・マリーとの出会い

◀マリーの頼みを、何のためらいもなく引き受けるスタン。

仲間のルーティを救いだすための助っ人を探すマリー。その彼女とジェノスで会うには、以下の手順が必要。まず宿屋の2階、右隅の部屋の親子と話をして、通行証を落とした話を聞く・街の左下にいるおばあさんから、通行証を拾った話を聞く・兵士の詰め所でその通行証を確認・宿屋の親子に報告、これで、宿屋を出た直後にマリーと接触することになる。

ショップガイド

店の名前	商品の名前（価格）
装備品店「ブリザード」	ショートソード（20)、ロングソード（40)、ロッド（5)、クローク（6)、レザーアーマー（30) ウッドシールド（25)、レザーヘルム（20)、ベレット（10)
道具「ボーダーライン」	アップルグミ（30)、オレンジグミ（100)、ライフボトル（150)、マント（5）

ゲーム中、初めての街となるジェノス。中にはひと通りの施設が揃っているので、まずはいろいろと見てまわり、回復アイテム等の補充もしておこう。最初にジェノスにたどり着いた入口以外の、上側の入口（至セインガルド）と、下側の入口（至ファンダリア）は通行証がないと通行できない。現状では、通行証の入手も不可能なのでマリーのイベント（左のコラム参照）を起こして、シナリオを進めよう。

キャラクターファイル④
マリー・エージェント

現在記憶喪失中で、唯一の手がかりといえるのは、気付くと手にしていたという1本の剣のみ。身体が覚えているのか剣の扱いには長けており、並の戦士では太刀打ちできないほどだが、普段は天然ボケ気味の謎の女性である。

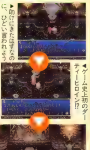
近道の洞くつ～古代の神殿

マリーに連れられてスタンがやってきたのは、歴史を感じさせる古びた神殿。マリーと協力して、祭壇の罠にかかったルーティを救出するスタンだが、神殿の見回りの兵に見つかり剣を交わす羽目に！

ルーティ救出

謎の多面体内に閉じ込められているルーティ。彼女の狙いは、この神殿に納められていた「ふるびたつえ」だったらしい。その目的や罠に落ちるまでの経過はともかく、助けようとして、逆に罠にはまるスタンをののしったり、助けられた後も素直に礼を言おうとしなかったり……。と、初めはあまりいい印象がないのも事実だ。とはいえ、スタンとはウマが合うらしく、初顔合わせのわりには、すでに尻に敷きつつある（笑）。ちなみに、このイベントの最後には戦闘があるので、万全の態勢で臨もう。

▶助けにきたはずなのに、ひどい言われよう

◀ゲーム史上初のダーティーヒロイン!?

▶スタンの剣の腕前を知り、また1つあやしげな企みを思い付いたルーティ。スタンの人生において、彼女に出会ったことは、幸せなのか不幸なのか…。何にせよ、いいコンビには違いない。

この洞くつへのルートは、P.40のマップの④の宝箱の付近にある。洞くつ内、A地点の扉は、右側の壁のスイッチを押すこと（◎ボタン）で開く。また、神殿内のB地点にルーティがいるが、到達すると強制イベントが発生するので、先に宝箱をすべて回収しておくのがいいだろう。

入手アイテム

①サーベル
②チャネリング
③レザーヘルム
④扉内：かえんだん
⑤扉内：アップルグミ
⑥扉内：レイピア

キャラクターファイル⑤
ルーティ・カトレット

ひねくれた性格で、金の亡者。冒険者の中でも悪名は高い。彼女がこうなのは、何か重大な理由がある……と好意的に解釈したいが、すべては謎。ソーディアン・アトワイトのマスター。

モンスターリスト

ポアス

H P：110
T P：0
EXP：3
ガルド：1
レンズ：1

空中をふわふわと浮いている玉。移動も攻撃も遅く、倒すのは簡単。主に洞くつに出現する。入手アイテム：なし。

オークジェリー

H P：190
T P：0
EXP：8
ガルド：4
レンズ：1

見た目は弱そうだが、実は攻撃力の高い強敵。動きは遅いので、遠距離攻撃で攻めればＯＫ。入手アイテム：オレンジグミ、アップルグミ。

G・スラッグ

H P：155
T P：0
EXP：3
ガルド：0
レンズ：2

口から紫色の粘液を吐き出してくる。連射してくるうえに、当たるとけっこう痛いので、早めに倒そう。入手アイテム：アップルグミ。

国境の街ジェノスその②

無事にルーティの救出に成功した一行は、休息のためにジェノスの街へ戻ってきた。スタンはそこで、ルーティがソーディアンマスターであることを知り、彼女たちと行動をともにすることとなる。

神殿でのイベントを終えると、ルーティたちと一緒にジェノスへ向かうことになる。神殿を出てすぐのところにセーブポイントがあるので、念のためセーブしておくのがいいだろう。ジェノスに着くと、自動的に宿屋でのイベント（右の囲みを参照）が始まり、一夜を明かすことになる。ちなみに街の入り口では通行証をもらえるので、これ以降は上側にある入り口（至セインガルド）の通行が自由になるぞ。

▲ジェノスの街に帰る森の途中に、フィールドマップへの出口があるが、今は出られない。

◀宿屋イベントのあとには、忘れずに武器や回復アイテムなどの補充をするように。

2本目のソーディアン・アトワイト

ジェノスの宿屋では、ルーティもまたソーディアンマスターであることが発覚。彼女の持つアトワイトは、6人のソーディアンの中で唯一の女性人格。ディムロスとは旧知の仲らしいし、何やら微妙な関係（？）でもあるようだ。

▶スタンにはアトワイトの声が聞こえるようだ。

▶ディムロスとの再会を果たすアトワイト

▶アトワイトにまで、守銭奴呼ばわりとは…。

スタンは田舎者？

モンスターを倒すと手に入るレンズは、換金所でガルドに換えることができる。この世界では常識的なことだが、スタンは換金はおろか、レンズのことすら知らなかったようだ。

▼スタンの故郷に、レンズはないのか!?

▲この田舎者呼ばわりは、今後も続く

キーワード:レンズ

直径6cmほどのレンズの形をした人工物質で、古代文明の遺物。人間の精神力を増幅し、魔法効果を生み出すことができるが、その製造技術は失われてしまった。現在は、モンスターから回収するのが一般的。

◀交換のレートは一定ではなく、街やタイミングで変化する。

ハーメンツの村

ルーティの半ば強引な提案で、ハーメンツの村へ向かうことになった一行。村での用事もなんとか終えて、宿屋で腰を落ち着けた次の朝、スタンたちは、彼らを追う王国の兵士に取り押さえられてしまう……。

ルーティが古代の神殿で盗んだ「ふるびたつえ」は、この村に住むウォルトから奪取を依頼されたものらしい。まずは、この村で1番大きなウォルトの屋敷に向かおう。「つえ」を渡して報酬をもらったら、ウォルトの用意してくれた宿屋へ行く。ここでのイベント（右の囲みを参照）を起こさないと、この村からは出られない。また、この村の入口にはスタンの叔父がいるので話しかけてみよう。彼との会話の選択肢（1→10ガルド、2→10レンズ、3→15ガルド）によっておこづかいがもらえる。換金の手間はあるが、2の選択がベスト。

▲この問いに「はい」と答えて宝箱を取ると、所持金を全部失うことになる。

▲かなりヤバそうな職業のウォルト。こんな奴の依頼を受けるルーティも、ヤバイ…!?

▲報酬が少ないといって、無理矢理5,000ガルドを奪うルーティ。

やっぱりルーティって…

守銭奴

ショップガイド

店の種類	商品の名前（価格）
武器の店「白騎士」	ショートソード（20）、ロングソード（40）、レイピア（90）、サーベル（120）、ハンドアックス（160）、ジェムロッド（240）、ウッドシールド（25）、レザーヘルム（20）、ベレット（10）、レザーグローブ（12）
道具「極楽鳥」	アップルグミ（30）、オレンジグミ（100）、ミックスグミ（120）、ライフボトル（150）、レザーマント（50）、ロールパン（20）、チーズ（70）、スペクタクルズ（5）

なんで俺たちが…

用事も終わったし、宿屋でひと休み…と思ったら、そこには見覚えのある3人組が。そう、古代の神殿で戦った見回りの兵士たちである。彼らはセインガルド王国の兵士だったらしく、国の管理下にある神殿を荒らしたとして、スタンたちを追っていたのだ。逃げられないと判断したスタンたちは、仕方なく兵士たちと剣を交え、なんとかこれを撃退。だが、そのあとに現れた、少年剣士・リオンに惨敗し、捕らえられてしまう。

▲ルーティの機転で外に逃げ出すが、宿屋はすでに包囲されていた！　この戦闘に負けると、ゲームオーバーになるので注意。

▶リオンとの戦闘は、負けてしまっても大丈夫。倒せないこともないが、現状ではまず無理だろう。

もしかして…罪人？

キャラクターファイル⑥
リオン・マグナス

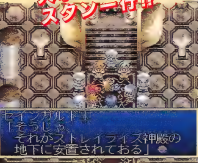
若干16歳にして、セインガルド王国に仕える剣士。ソーディアン・シャルティエのマスターで、天才的な剣技の持ち主でもある。他人には常に冷徹な態度を取るが、唯一マリアンという女性には心を開いているようだ。

ダリルシェイド城

捕まったスタンたちが連行されたのは、セインガルドの首都・ダリルシェイド。セインガルド王の側近・ヒューゴの機転で極刑を免れたスタンたちは、ストレイライズ神殿調査の命を受けることになった。

いきなり牢屋から始まるダリルシェイド編。無駄な抵抗とわかってはいても、まずは自分の牢の扉を叩いてみよう。それから牢の中央に戻れば、ルーティと会話を交わし、王の御前に呼び出されるイベントが始まる。そこでスタンたちはストレイライズ神殿に異変が起きたことを聞かされる。ソーディアン使いであることを見込まれて、彼らは、リオンとともに神殿を調査するよう命じられる。もちろん、古代の神殿で罪を働いたスタンたちには断る権利はないのだ。

◀▲念のため、反抗すると電気が流れる囚人拘束用のリングを頭につけられるスタンたち。これじゃ、孫悟空だって…。

大事件に巻き込まれるスタン一行!?

セインガルド王
「そうじゃ、それがストレイライズ神殿の地下に安置されておる」

▲王が信頼をよせる側近のヒューゴ。彼のおかげでスタンたちは、一応は釈放される形となった。もっとも、リオンという監視役はついて回ることになったが……。

◀「神の眼」と呼ばれる重要なアイテムが安置してあるストレイライズ神殿と、音信不通になってしまった。神殿内部では、いったい何が起こっているのだろうか？

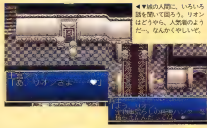
ルーティの商魂爆発!?

命が助かっただけでは物足りないのか、ルーティは仕事を依頼するなら報酬を出せとヒューゴに突っかかる。本来ならば、そんなものを要求できる立場ではないのだが、ヒューゴはなぜか快くそれを了承。どうやら「金儲け」という点で共感したらしい。ちなみにこのあと、ルーティがヒューゴにふっかけた金額は100万ガルド（笑）。

◀意地汚いというか、無謀というか…。とても彼女らしい。

◀実はヒューゴは、レンズ換金でおなじみのオベロン社の社長。

城の中にも情報はいっぱい！ 冒険の前にまず探索しよう!!

ダリルシェイド城でのイベント後、シナリオ進行としては、ダリルシェイドの街のヒューゴの家に向かうことになるのだが…。その前に、城の中をいろいろと探索してみよう。3Fの図書室にあるオレンジグミの入った宝箱を始め、下の囲みの一覧表の、10個のアイテムが手に入る。忘れずに取っておくようにに。また、中庭に出て西（左）側にある建物、「オットー研究所」では、重要な話を聞けるぞ。

◀▼城の人間に、いろいろ話を聞いて回ろう。リオンはどうやら、人気者のようだ…。なんかくやしいぞ。

キーワード：天上人

▲研究所は、ちょっと離れた所にあるので気がつきにくいかも。

はるか古代には、今の人類のほかにも「天上人」と呼ばれる種族が、空の上で生活していたらしい。彼らは強大な力を持っていたが、千年前の「天地戦争」で滅んだと言われている。もしかしたら、ディムロスたちソーディアンと、何らかの関係があるかも……。

ダリルシェイド城・アイテム入手リスト

1F 入り口正面 右側の部屋
- ●オレンジグミ

1F 右手奥
- ●パナシーアボトル
- ●ライフボトル
- ●オレンジグミ
- ●アップルグミ×2

1F 左手奥
- ●レザーマント
- ●チェインメイル
- ●ラウンドシールド

2F 西館　厨房
- ●ロールパン

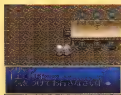
謎の石版には一体どんな秘密が？

ダリルシェイド城の正面入口を出て、すぐ右側にある石版。特殊な言語で記されているようで、読むことはできない。スタンはともかく、ルーティやリオンがいてもわからないということは、古代文明の遺物であることが考えられる。問題は"なぜここにあるか"だ。

▶ソーディアンたちならば、知っているのではないか？

▲古代の神殿の洞くつにあった謎のオブジェとも関係が？

首都ダリルシェイド

リオンを加えた一行は、ダリルシェイドの街にあるヒューゴの屋敷で、取り上げられていたソーディアンを返してもらう。その後ストレイライズ神殿探索の足がかりに、アルメイダの村へ向かうことに。

▲リオンを「エミリオ」と呼ぶ、メイドのマリアン。どうやら、リオンの本名らしいが……。複雑な事情があるようだ。

ヒューゴの屋敷は街の北東(右上)にある。庭付きの大きな屋敷なので、すぐにわかるだろう。屋敷ではソーディアンを返してもらえるほか、「ワールドマップ」をヒューゴからもらうことができる。また、屋敷を去る直前には、リオンのちょっとしたイベントが発生するぞ。ダリルシェイドは首都というだけあってショップの数も多い。ここで装備を一新するのもいいだろう。

▶「ワールドマップ」は、現在位置のほかにも、訪れたことのある街の、ショップ一覧まで見ることができる優れモノ。

▲特に、ソーディアンを持たないマリーの戦力強化に気を配ろう。

キーワード:オベロン社

▲オベロン社は、各国の主要都市の経済面に大きな影響を持つ。

オベロン社は、セインガルド王国の首都・ダリルシェイドを拠点に、各地で現金によるレンズの買い取りを行っている。同社は回収したレンズを一般家庭向けのレンズ商品として加工・販売し、市場は事実上、オベロン社が独占している。また、レンズハンターという職種を生み出したのも、ほかならないオベロン社だ。

ショップガイド

店の名前	商品の名前(価格)
武器屋「七将軍」	ショートソード(20)、ロングソード(40) レイピア(90)、サーベル(120) ハンドアックス(160) ジェムロッド(240)
防具屋「騎士勲章」	レザーアーマー(30)、チェインメイル(150) ベレット(10)、レザーグローブ(12) ラウンドシールド(85)、レザーマント(50)
道具屋「天下太平」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、ライフボトル(150) スペクタクルズ(5)、ホーリィボトル(40) ロールパン(20)、チーズ(70)
オベロン「中央本店」	スペクタクルズ(5)、オベロナミンC(50) エナジーブレット(320)
生地の店「服飾洋裁店」	クローク(6)、ベレット(10) リボン(45)
鮮魚屋「海鮮倶楽部」	とらふぐ(4000)、ヤリイカ(100) すずき(130)、かつお(300)
果物屋「カラフル」	レモン(30)、イチゴ(200) パイン(500)、プルーン(440)
よろず屋「つぼの穴」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、ライフボトル(150) パナシーアボトル(80)

※食材店ピッコロ/やりいか(100)、すずき(130)、かつお(300)、レモン(30)、イチゴ(200)、パイン(500)、プルーン(440)

あっちでビリビリ こっちでビリビリ

▲リオンが「坊ちゃん」と呼ばれたことに、ルーティは大笑い。しかし、それがリオンの逆鱗に触れてしまったのか、電撃を食らったルーティは階段をまっ逆さまに……。合掌。

▼ほとんどの人は城を出たあと、ヒューゴの屋敷に直接向かったことと思う。実はその前に、街の外に出ようとすると…？　結果は写真の通り。このタイミングでしか見れない、レアなイベントだぞ。

アルメイダの村

ストレイライズ神殿へ向かう者たちが、必ず訪れるというアルメイダの村。今、この村では神殿へと続く森に、「人食い怪物」が出るという噂が流れていた。これも、神殿の異変と何か関係が？

ストレイライズ神殿への中継地点、アルメイダ。特にイベントらしいイベントも起こらず、通り過ぎてしまっても問題はない村。ただ、このあとには「神殿へ続く森」と「ストレイライズ神殿」の2つの迷宮が連続して待っているので、態勢を整えるためにも、宿屋くらいには寄っておこう。また、この宿屋の1Fには、「奥義書」(右の囲みを参照)についての情報を持った冒険者がいる。立ち寄ったときは、話しかけてみるのもいいだろう。

▲怪物出現の噂に、脅える村民たち。本当に「人食い怪物」など、存在するのだろうか？

▶この村の村長は、孫の剣術の師匠を探しているようだが…。スタンじゃダメなのかな？

キーワード:奥義書

▲情報をくれるこの冒険者ですら、「奥義書」が本当に存在しているのか怪しんでいる。

スタンたちが戦闘中に使う「魔神剣」や「烈空斬」などに代表される剣技。剣士たちは、これらの技をレベルアップとともに会得していくのだ。だが、世界には通常では覚えることのできない、超強力な技もあるという。その技が記された書物が「奥義書」と呼ばれる書物なのだ。もっとも、その「奥義書」の存在自体も怪しいと言われているが…。

ショップガイド

店の名前	商品の名前(価格)
よろず屋「旅人の友」	ショートソード(20)、ロングソード(40)、レイピア(90) レザーアーマー(30)、ウッドシールド(25)、ベレット(10) レザーヘルム(20)、レザーグローブ(12)、アップルグミ(30) オレンジグミ(100)、ミックスグミ(120) ライフボトル(150)、ロールパン(20)、チーズ(70)

神殿へ続く森

ストレイライズ神殿を目指す一行は、森林地帯へと差しかかる。自然の迷宮ともいえる森は、神殿を外敵から守る絶好の場所なのか？　そこには、森に住むモンスターたちの容赦ない攻撃が待っていた。

神殿内部まではセーブポイントがないので、森に入る前にまずセーブしておこう。そろそろモンスターも手強くなってくるので、戦闘に自信のない場合は、ここに来るまでにしっかりとレベルを上げておこう。

森の前半には、道をふさぐように流れる小川がある。行き止まりのようにも見えるが実は渡ることができる。見た目に惑わされないように。また、後半は段差が多く、歩きにくいために、自ずと戦闘回数も多くなる。念のため、回復薬は多めに用意しておこう。

▲眼下に見える大きな建物が、スタンたちが目指すストレイライズ神殿だ。意外にもこの森は高地にあるらしい。

▶全体的にそれほど広くないのだが、同系色が多いせいか、高低差がつかみにくいマップになっているので注意しよう。

モンスターリスト

オークロット

H P	380
T P	0
EXP	10
ガルド	0
レンズ	6

大量のリンゴをまき散らす、「リンゴ乱舞」を使ってくる。ダメージがバカにならないので注意。入手アイテム：リンゴ、むしくいリンゴ。

チュンチュン

H P	225
T P	0
EXP	7
ガルド	10
レンズ	1

「ピヨピヨ」のパワーアップ版。地面に落とすとしばらくは飛び上がらないので、その隙を狙おう。入手アイテム：アップルグミ、チキン。

マッシュルーム

H P	285
T P	0
EXP	10
ガルド	3
レンズ	2

近づくとヘッドバット（？）攻撃をする、キノコ型のモンスター。ときどき「胞子」を飛ばしてくることもある。入手アイテム：ベジタブル。

ロックバブーン

H P	260
T P	0
EXP	8
ガルド	5
レンズ	3

動きは遅いが、腕でなぎ払う攻撃が強力。あまり近づかずに、「魔神剣」などで、遠距離から攻めよう。入手アイテム：モンキーバナナ。

入手アイテム

①:アップルグミ　③:セボリー
②:アップルグミ　④:ベルベーヌ

こんな所にもアイテム!

▲キノコからアイテムを入手（上記③、④）することもある。注意深く探そう。

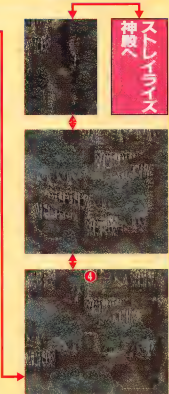
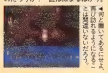
またもや石碑が!?

この森にも例の「読めない石碑」が存在していた。森に入ってすぐの道を、右に曲った先に石碑はある。何とか読もうとするスタンに、ディムロスは「お前には、また読めない」と言う…。いずれ読めるときは来るのだろうか？　謎は深まるばかり。

◀何と書いてあるにせよ、再び訪れるようになることは間違いないだろう。

ストレイライズ神殿へ

ストレイライズ神殿・総本山

モンスターがうごめく森を抜け、ようやくストレイライズ神殿の総本山へとやってきたスタンたち。そこで彼らが見たものは、人気もなく、異様な静けさに包まれた建物だった。

このマップはやたらと広いけど、ランダムエンカウントによる戦闘が発生しないので攻略はラクにできる。ポイントは、結界で封じられている入口正面の扉。この封印を解くには、A～Eの５カ所にいるモンスターを倒さなければならない。とはいえ、このマップではほかに戦闘をする必要がないので、神殿前の森でレベルをある程度上げておけば、力押しでも十分クリアできるだろう。この封印を解くと、奥にある「知識の塔」に入れるようになる。ちなみにここではアイテムや、世界設定に関するさまざまな情報も手に入るのだ。

◀敷地内の教会の奥に隠れている司祭に話しかけると、タリスマンをもらえる。

知識の塔へ!

▶歴史上の出来事から、レンズやオベロン社のことまで、入手できる情報は多彩。

入手アイテム

①タリスマン（会話イベントで入手）
②アップルグミ
③アイアンサレット
④オレンジグミ
⑤スペクタクルズ
⑥スペクタクルズ
⑦ストレイローブ
⑧アンクベレット
⑨テクニカルリング
（アイテム②～⑨は、「知識の塔」で入手。）
⑩ナイツサーベル
⑪チェインメイル
⑫ラウンドシールド
⑬ライフボトル

大聖堂へ
知識の塔へ
セーブポイント
神殿の入口

テイルズ オブ デスティニー

扉を封じている結界を破れ！

知識の塔へと通じる扉には、モンスターと連動した結界が張られている。これを解くには、A～Eの部屋にいるモンスター（リザードマン×１&クリスタル×１の計５組）を倒す必要がある。とはいえ、各部屋の戦闘で実際に戦いに参加するのはリザードマン１体だけなので、さほど苦労はしないだろう。

▲扉の向こうにいる人物から、結界に閉じこめられたいきさつを聞くことができる。

▲部屋の中央にいるリザードマンと接触すると、戦闘開始となる。

モンスターリスト

リザードマン

HP：380
TP：0
EXP：15
ガルド：30
レンズ：0

攻撃力が高く、炎を吐く接近戦用の特殊攻撃を持っている。この炎をくらうと大ダメージを受けるので要注意だ。入手アイテム：サーベル

クリスタル

HP：300
TP：0
EXP：12
ガルド：0
レンズ：5

結界を構成する巨大な石。ぽーっと浮かんでいるだけで、攻撃・防御といった能動的な行動は一切しない。入手アイテム：なし

「神の眼」を求めて神殿の最奥部へ

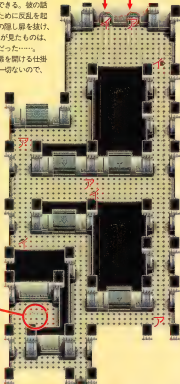
知識の塔の入口を封じていた結界を解いてアイルツ司教を助けると、この神殿に起きた異変の真相を聞くことができる。彼の話によると、大司祭のグレバムが「神の眼」を奪うために反乱を起こしたらしい。司教を加えた一行は、大聖堂の奥の隠し扉を抜け、「神の眼」のある部屋へ向かう。そこでスタンたちが見たものは、無惨にも破壊され尽くした「神の眼」の台座だけだった……。

ここでのポイントは、「神の眼」の部屋へ通じる扉を開ける仕掛けの謎だけ。エンカウント戦闘やイベント戦闘も一切ないので、あとはひたすらイベントを追うことになる。

奥の扉を開けるには?

「神の眼」の部屋に入るには、通路の奥にある2つの扉のどちらかを通らなくてはならない。この2つの扉は床にある白黒2種類のスイッチと連動しており、白いスイッチを3つとも踏むと右の扉が、黒いスイッチを3つとも踏むと左の扉が開くのだ。

◀アが白いスイッチ、イが黒いスイッチ。黒と白を同時に押すと扉は開かないので注意。

裏切りの大司祭グレバム

神殿最奥部に封印されていた「神の眼」を盗み出した裏切り者・グレバム大司祭。アタモニ神の敬けんな信徒であったはずの彼が、このような反乱を起こしたきっかけは何なのか? そして、世界を滅ぼしかねないほどの力を持つ巨大レンズ「神の眼」を、いったい何の目的で使おうというのだろうか……?

▶アイルツ司教によると、世界中のストレイライズ神殿の長とも言うべき大司教マートンも、グレバムによって殺害されたという。

◀「神の眼」の部屋で、石化された状態で発見された、グレバムの弟子・フィリア。このあと彼女は、パーティに加わることになる。

キーワード:神の眼

「神の眼」とは、世界を滅ぼすほどの力を秘めている巨大レンズのことだ。ディムロスたちソーディアンを生み出した古代文明が滅びた原因も、実はこの「神の眼」にあるらしい。

キャラクターファイル⑦
フィリア・フィリス

優しくておっとりした性格の持ち主。普段は控えめで目立たないが、いざというときは自分の意見をちゃんと言える芯の強さも持っている。所有ソーディアンはクレメンテ。

ダリルシェイド〜ダリルシェイド港

神殿の調査を終え、フィリアを伴ってダリルシェイドへと戻ってきたスタンたち。さっそく事件のてん末を報告するため、城へ向かうのだった。

街に戻ったらまず、港にいる人たちに話を聞こう。すると、「魔の海域に出現する怪物」の噂と、「神の眼」らしい荷物が船でカルバレイスに運ばれたという情報が聞ける。ただし、この時点では、怪物の噂で船は欠航状態。そこで次に、王様のところに報告に行こう。すると、勅命で船を用意してもらえるのだ。ちなみに、船に乗ってしまうと強制イベントに突入してしまうので、お金に余裕があるならば、ここで装備やアイテムを補充しておくと良いだろう。

おら、見ただ!!

▲港の入口に立っている船乗りからは、怪物に関する詳しい話が聞ける。

▼「神の眼」の情報は、港のこの位置にいる船員に話しかけると入手できる。

◀いきなり船長に頼んでも、船は出してもらえないのだ。

◀最短コースで船を調達するには、港で「神の眼」の情報を聞いて、すぐ王様に会いに行けばOKだ。

カルバレイスへ出発!!▶

海底都市ラディスロウ

カルバレイスへの航海中、スタンたちは伝説の魔物"海竜"に遭遇する。その海竜から不思議なメッセージを受け取ったフィリアの導きに従い、一行は海底都市ラディスロウへと向かうのだった。

ここではフィリアが道案内をしてくれるが、いきなりその通りに先へ進んでも、最後の扉は堅く閉じていて開かない。まず先に、④の宝箱でつるはしを手に入れる必要があるのだ。このマップにはそのほかにも２カ所、つるはしを使わないと開かない扉があるぞ。また、宝箱で入手するものの中に「ＤＩＳＣ？」という未確定アイテムが２つあるが、これはここをクリアした後に行くチェリクの街でルーンボトルを手に入れれば鑑定できる。

▲部屋にいるバーテンに話しかけると、１回目はフレアボトル、２回目はリキュールボトルをもらえる。

▼岩のような巨大な甲羅を持つ海竜。この後スタンたちは、海竜の甲羅の中に入って海底へと向かう。

竜に乗って海底都市へ！

▲フィリアの言葉を信じて、スタンたちは海竜へと乗り移る。

つるはしで開ける

つるはしで開ける

クレメンテの部屋へ

つるはしで開ける

セーブポイント

ラディスロウの入口

入手アイテム
①ファインサーベル
②アイアンサレット
③ＤＩＳＣ?
④つるはし
⑤ライフボトル
⑥ルーンスタッフ
⑦オレンジグミ
⑧ＤＩＳＣ?
⑨とがったいし

邪魔な岩を動かす方法！

このマップには、ところどころに通路を塞ぐように岩が置かれていることがある。この場合は、どかしたい岩にキャラを接触させた状態で、◎ボタンかＬ１ボタンを押しながら押すか引くかすると、その岩を動かすことができる。

◀たとえ失敗しても、何度でもやり直しはできるのだ。

モンスターリスト

スターフィッシュ

ＨＰ：344
ＴＰ：64
ＥＸＰ：16
ガルド：8
レンズ：2

ヒトデのくせに直立して歩くという非常識なモンスター。アイスニードルを使ってくるので、早めに倒そう。入手アイテム：オレンジグミ

シースラッグ

ＨＰ：362
ＴＰ：0
ＥＸＰ：18
ガルド：1
レンズ：3

ナメクジ系の軟体モンスター。ロ（？）から吐き出す緑色の粘液で、離れたところから攻撃してくる。入手アイテム：オレンジグミ

カトルフィッシュ

ＨＰ：321
ＴＰ：0
ＥＸＰ：19
ガルド：4
レンズ：2

空飛ぶイカ。空中に浮かんだまま飛び道具で攻撃してくるので、まず攻撃を当てて地面に落としてから料理しよう。入手アイテム：ヤリイカ

グリーンローパー

ＨＰ：360
ＴＰ：0
ＥＸＰ：20
ガルド：10
レンズ：2

見た目に似合わず強力な攻撃を繰り出すモンスター。うかつに接近すると触手による４連撃をくらうので注意。入手アイテム：オレンジグミ

開かないドア？

このダンジョンにはエレベーターが２カ所ある。今はどちらも「エネルギーが通ってない」というメッセージが流れるだけでドアは開かないが、次にここを訪れたときには使えるようになるのだろうか？

◀このエレベーターの先には、何が待っているのか？

ソーディアンマスター・フィリア誕生!!

4人目のソーディアン登場!!

▲この光を放つ不思議な剣こそ、フィリアを導いた声の持ち主、4人目のソーディアン・クレメンテだ。

フィリアにだけ聞こえる、不思議な"声"による導きに従ってやってきた、海底都市の中枢部らしき部屋。そこに入ったスタンたちが見たものは、鋭く光を放つ一振りの剣であった。手に取って調べようと近づいたそのとき、フィリアだけでなく、スタンやルーティたちソーディアンマスターの頭の中にも、はっきりとその"声"が響いてきたのだった……。

◀ちょっとエッチでひょうきんな爺さんといった感じ。

◀クレメンテのセリフを聞いて、思わずフィリアに「やめときなさい、こんなスケベじじぃ」と忠告をするルーティ。その気持ちもなんとなくわかるかも……(笑)。

▲自分にはスタンやルーティのような戦う力がないことを感じていたフィリアは、「足手まといになりたくないんです」と言い、クレメンテを受け入れることを決心する。

港町チェリク

無事に常夏の国カルバレイスへ到着したスタンたちは、さっそく「神の眼」の行方について情報集めを開始。ところが、街の人々はなぜか外国人を嫌っているらしく、思うように手がかりを得られないのだった……。

まず、この街の実力者であるオベロン社のカルバレイス方面支部長・バルックに会いに行こう。そこで「船乗りに当たってみては?」と言われるので、すぐに港へ直行する。すると、船乗りの1人から「ジェイクなら何か知ってるだろう。奴なら宿屋へ行った」という言葉を聞くことができるので、宿屋→武器屋→港と、ジェイクを探して移動しよう。そこでようやく、「この国の首都であるカルビオラへ「神の眼」らしきものが運ばれた」という情報が手に入るはずだ。

ちなみにこの街では、この先の展開に関するちょっとした情報や、マリーの失われた記憶に関する手がかりなども得ることができるぞ。

◀オベロン社のレンズ運搬船を頻繁に襲っている、謎の武装船団がいるらしい。この正体不明の襲撃者たちとグレバムには、何かつながりがあるのか?

▶本棚にあったファンダリア王国の郷土料理の本を読んで、「この料理は知っている」とつぶやくマリー。彼女の故郷は、ファンダリアなのだろうか……。

▲バルックの事務所で本棚の1つを調べると、ルーティの"[illegible](笑)イベント"を見ることができる。話の本筋にはまったく関係ないが、ぜひ見てみよう。

▲入口のそばにある本棚を調べると、そこにはオトナの本が……。

▶フィリアの潔癖性がついに発動! 「若いんだから仕方ないよぉ〜」ってのはダメ?

キーワード:アタッチメントディスク

アタッチメントディスクとは、ソーディアンに装備させることで、その能力値を飛躍的にアップさせることができるアイテムのこと。その効果はさまざまだが「斬り」「突き」の2つの攻撃力を大幅にアップする効果を持つ攻撃力タイプと、攻撃力を多少アップするとともに使用できる晶術を1つ追加する晶術タイプの2種類に、大きく分けられる。さらに前者は、両方の攻撃力を等しく強化するタイプと、「突き」のみをより強化するタイプの2つに分類される。ちなみに、今回の攻略範囲内では攻撃力タイプ&晶術タイプが各2枚ずつしか登場しないが、ゲームを進めていくと、かなりの種類のアタッチメントディスクが登場するらしい。

▲宝箱などで見つけた「DISC?」は、ルーンボトルを使うことで、名前と効果を鑑定することができる。

▶どうやら、アタッチメントディスクを売っている行商人がどこかにいるようだ。

ショップガイド

店の名前	商品の名前(価格)
武器防具屋「砂の嵐」	サーベル(120)、ファインサーベル(480)、シルバーメイス(580)、ヴェルダン(350)、バトルアクス(600)、アンバークローク(280)、アイアンサレット(180)、アイアングローブ(250)
道具屋「オアシス」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100)、ミックスグミ(120)、ライフボトル(150)、パナシーアボトル(80)、ルーンボトル(500)、スペクタクルズ(5)、ホーリィボトル(40)、ロールパン(20)、チーズ(70)
生地屋「シルクロード」	アンバークローク(280)、ブルーリボン(220)
魚屋「フィッシュ魚八」	ひしだい(120)、にしきべら(10)、あかあまだい(480)
青果屋「モンキー」	ベジタブル(300)、モンキーバナナ(40)、パイン(500)、ドリアン(3000)

ミニゲームその1 鬼ごっこ

ルールは簡単。子供たちが鬼になってスタンを追いかけてくるので、走って逃げるだけ。そうすると、逃げた時間1秒につき1ガルドのお金をもらえるのだ。ちなみに、100秒以上逃げ続けることができたらゲームクリアとなり、範囲攻撃兵器・イフリート(消費アイテム)を1個もらうことができる。

◀ただし、1回クリアすると、もう鬼ごっこに挑戦することはできなくなる。

▲20秒でミックスグミ、50秒でミラクルグミを入手できるのだ。

首都カルビオラ～ストレイライズ神殿

「神の眼」がこの街に運び込まれたという情報を得てやってきたスタンたち。さっそくストレイライズ神殿へと乗り込むが……。

カルビオラに着いたら、まずは街の中央にあるストレイライズ神殿へ向かおう。神殿の中に入って、巨大な神像にカムフラージュされた「神の眼」について神官に話を聞くと、彼らは何も知らないと言う。しかし、その会話の中で、フィリアは彼らの答えに不審な点があるのに気付いていた。相談の末、一行はルーティの発案で、夜を待って神殿に忍び込むことにするのだが……。

この街の中では、特に重要なイベントは発生しないものの、外国人を母に持つ娘さんの悲しいエピソードや、街の占い師がスタンたちの未来を占う小イベントなども楽しめるぞ。

▲占い師の不吉な言葉に、スタンは黙り込んでしまう……。

▲何も知らないととぼける神官たち。いかにも怪しい素振りだ。

◀積極的なフィリア。「神の眼」の件に責任を感じているのかな？

夜の街へGO!

▲神殿に向かう前に、街をうろついて人々に話しかけてみよう。昼間に聞いたのとはまた違った内容の話を聞くことができる。

▼夜の街と言えば、やっぱり酒場！　ストーリーの本筋にはまったく関係ないが、ちょっとしたイベントも用意されているのだ。

▲▶こっそりと神殿に潜り込む一行。はたして、ここに「神の眼」はあるのか!?

街の武器屋で買い物をするには？

外国人嫌いの武器屋で、買い物ができるようになる方法を教えよう。街の南側の入口近く、街の壁の外に1人の少年が立っている。どうやら彼は、モンスターを追い払おうとしているらしい。そこで、少年のいる場所まで行って、代わりに戦ってあげよう。その後もう一度武器屋へ行ってみると、あの少年は武器屋の子供だったらしく、息子を助けてくれたお礼ということで、自由に買い物ができるようになるのだ。

いきなりバトル!!

▲▶戦う相手は、シースラッグ×3、カトルフィッシュ×1。すでにラディスロウで登場したモンスターなので、苦労はしないはずだ。

▲ここで少年に2回話しかけると、チャームボトルがもらえる。

ショップガイド

店の名前	商品の名前（価格）
武器屋「月の砂漠」	サーベル（120）、ファインサーベル（480）、ヴェルダン（350）、バトルアクス（600）
防具屋「月下草」	アンバークローク（280）、リングメイル（300）アイアンサレット（180）、アイアングローブ（250）アンクベレット（120）
道具屋「月夜道」	アップルグミ（30）、オレンジグミ（100）、ミックスグミ（120）、ライフボトル（150）、パナシーアボトル(80)、ルーンボトル(500)、スペクタクルズ(５)、ホーリィボトル(40)、ロールパン(20)、チーズ(70)
オベロン「北西支店」	スペクタクルズ（５）、オベロナミンＣ（50）オベロンＥＸ（300）、エナジーブレット（320）ライフボトル（150）

よりみちタウンガイド ジャンクランド

カルビオラの西にある、ジャンクランド。ここは、ゴミとガスが渦巻く、まさに"掃き溜め"のような街だ。住んでいるのは、すっかり気力をなくして人生をあきらめている人々ばかり。街を歩き回っていろいろ話を聞いてみると、このゴミの山は、古代文明の時代に、"空に浮かんでいた城"から捨てられたものだという。もしかすると、このゴミの山の中には、失われた技術で作られたアイテムが転がっているのかも……。

◀よくよく考えてみると、ちょっと怖いセリフだ。

▲ジャンクハンターがいるんだったら、ジャンク屋もあるのかと思ったけど、どうもそういう店はないらしい。

◀「古代文明時代の"物"の墓場」……ということは、やはりこの街のどこかに"秘宝"が……!?

フィリアってば潔癖性～♥

街に入ってすぐ、フィリアの潔癖性が再び発動する。「こんなひどい臭いのするところで暮らしているだなんて、信じられません！」と、かなり取り乱している様子だ。まあ、彼女の言葉もわからないではないけど。

◀それはちょっと言い過ぎかも……。

ショップガイド

店の名前	商品の名前（価格）
武具「変美畏女多瑠」	サーベル（120）、ファインサーベル（480）ヴェルダン（350）、バトルアクス（600）アンバークローク（280）、リングメイル（300）アイアンサレット（180）、アイアングローブ（250）
道具屋「がらくた市場」	アップルグミ（30）、オレンジグミ（100）ミックスグミ（120）、ライフボトル（150）パナシーアボトル（80）、ルーンボトル（500）ちゅうわざい（430）

グレバム、そして「神の眼」の行方は?

セインガルドのストレイライズ神殿と同じく、ここでもランダムエンカウントは発生しない。戦闘は、地下への通路と大聖堂への通路を見張っている2組の敵との固定エンカウント戦闘、そして大聖堂奥の隠し部屋でのイベント戦闘(2回連続)だけだ。なお、神殿への出入りは自由にできるので、1つの戦闘をクリアするたびに街に戻って、ショップでアイテムを補充・使用するという戦法を取ることもできる。ちなみに、街に戻れば宿屋に泊まることもできるが、そうすると一度倒した敵が復活してしまうので注意しよう。

▶神殿の中は、ほぼ真っ暗でまわりもよく見えない。ただ、複雑な構造ではないので迷うことはないはず

◀この一連のイベントの間はセーブができない。宿屋に泊まって夜を迎える前に、必ずセーブをしておこう。

テラスのアイテムをGet!

▲ここでは、防御力5アップの効果を持つアメジストを入手できる

入手アイテム

①カイトシールド
②もえさかるだいち
③アメジスト
(③は2階のテラスで入手する)
※上記以外の宝箱はすべてカラです。

※マップ上のアとイの場所では、下のリストの敵と戦うことになります。

グレバムの目的が明らかに!!

大聖堂奥の隠し部屋でのイベントで、ついにグレバムの野望が明らかになる。奴は、「神の眼」の力を使って、世界を支配しようとしているのだ。そのためにオベロン社のレンズ運搬船を襲ってレンズを集め、それを材料としてモンスター軍団を作り出す計画を立てているという。はたしてスタンたちは、グレバムの暴挙を防ぐことができるのか!?

▶神の名の下に、恐るべき計画を実行しようとする神官たち。彼らを止めることができるか!?

モンスターリスト

プリーステス

H P:534
T P:60
EXP:29
ガルド:30
レンズ:3

単体遠距離攻撃用のウインドアローと、全体の防御力を下げるアシッドレインを使う難敵。入手アイテム:オレンジグミ、アップルグミ

モンクソルジャー

H P:684
T P:0
EXP:48
ガルド:96
レンズ:0

高いヒットポイントと桁外れの攻撃力を有しており、接近戦を得意とする。遠距離からの攻撃や晶術が有効。入手アイテム:アップルグミ

バットアイ

H P:519
T P:0
EXP:27
ガルド:0
レンズ:3

飛行型のモンスターで、飛び道具で攻撃してくる。見た目は弱そうだが、けっこう攻撃力が高いので注意。入手アイテム:アップルグミ

次号は、神の眼をめぐる熱い攻防を大攻略だ!!

チョコボの不思議なダンジョン

攻略第１回目の今回は、ゲームシステムのポイントと、気になるアイテムを徹底解説！

発売中 ダンジョン探索RPG	▶¥6,800　▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)　▶不思議なデータディスク(CD1枚)つき

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

夏休みより期間は短いけど、家にこもる時間が長い冬休みはゲームにもっとも適した時期といえるんじゃないかな？　で、そんな冬休みにマッチするゲームといえば、やっぱり腰を落ち着けてじっくり楽しめるＲＰＧ。特に初心者から、アイテムコレクションに燃えるディープなマニアまで、プレイヤーなりの楽しみ方ができるこの作品なんかはうってつけ!!　コタツにミカン、それに『チョコボ』。今年の冬はこれで決まりでしょう。　（ＫＡＺ）

まずはゲームシステムのポイントをチェック!!

探険

ダンジョンから戻るタイミングとは？

通常のＲＰＧでは、ＨＰが少なくなり、回復薬のストックも心細くなった辺りが潮どき。しかしＨＰが自然回復する『チョコボ』では、〝元気〟のパラメータが目安になる。元気はチョコボが何らかの行動をとるごとに減少し、〝実〟を食べることで回復する。つまり、実のストックが少なくなったときが、潮どきだ。

▲『チョコボ』ではＨＰが減少しても、ただ歩いているだけで自然回復。

◀注意が必要なのは元気が減少してきたときに現れるメッセージだ。

ポーションに頼らない賢いＨＰの回復法とは

前述したように、ＨＰはダンジョンを歩いている間に自然回復する。ただし闇雲に歩いていたのでは、新たなモンスターと遭遇し、ピンチに陥る可能性もある。ポイントはすでにマッピング済みのエリアで、短い距離を往復しながら回復すること。〝ポーション〟は戦闘中に大ダメージを喰らったときのために温存。

▲モンスターと遭遇する危険のない調査済みのエリアでＨＰを回復。

◀ポーションは戦闘中にピンチになったときのために極力温存しよう。

ストックが満タンになったときの整理法

『チョコボ』では、冒険中に持ち運べるアイテムはスタート時には16個。この程度のストックはちょっと探索をすれば一杯になる。しかし、いちいち村に戻るのは面倒。こういう事態を未然に防ぐには、〝リサイクルボックス〟を積極的に利用するのも１つの手。ギャンブル要素が強いだけに、思わぬ収穫が？

▲村に戻って保管したり、売り払うのも悪くはないのだが……。

◀必要なモノ以外はどんどん放り込む。ときには大当たりも!?

戦闘

敵の残りＨＰを計算して攻撃すべし

戦闘の基本はチョコボ独自の有利さを生かすこと。敵は基本的にＡＴＢバーが一杯にならない限り、攻撃行動に移れない。しかし、チョコボはＡＴＢバーが溜まる途中の段階でも攻撃が可能。もちろん満タン時の方が攻撃力は高いが、相手の残りＨＰによっては、スピードを優先させた方が有利なこともあるぞ!!

▲バーが一杯に溜まってから攻撃すると、100%の攻撃力を発揮可能。

◀バーの途中では攻撃力、命中率ともに低くなるが、先手を取れる。

魔法の使い方に注意しよう

魔法は離れた間合いで使用するのが理想だが、これがけっこう難しい。ＡＴＢバーが溜まる間に接近されるケースも多いはず。そんなときは、魔法を選択した後に敵から逃げるように移動するのがオススメ。なにもＡＴＢバーが溜まるまで、じっとその場に留まる必要はないのだ。これは意外に盲点だったのでは？

▲バーが溜まる間に接近されてしまっては、魔法のメリットも半減する

◀本などを選択した後は、モンスターから逃げるように移動するのが鍵。

ときにはアイテムをぶつけてみよう

チョコボの攻撃方法は、なにもキックと魔法ばかりではない。アイテムをぶつけるのも立派な攻撃の１つである。例えば、アンデッド系のモンスターに対しては、普通に攻撃するよりも緑系の薬（ポーションなど）をぶつけた方が大ダメージを与える。状況に応じて柔軟に対処するのが勝利へのポイントだ。

▲序盤の段階では、〝石〟を使った方がダメージが大きいケースも多い。

◀アンデッドモンスターに対しては、魔法などよりポーションが効く!!

Village 村

「チョコボ」の独特の要素の1つに上げられるのが"村の発展"。もちろん従来のゲームにも似たような要素があるモノがいくつか存在したが、そのほとんどがイベントがらみでパターンは一定。ところがこの作品では、プレイヤーのゲームの進め方によって発展パターンが大きく異なってくるのがミソ。バリエーションも家が増えたり、新たな道が作られたり、あるいは地形的な変化はないが泉の色が変化するといったものまで多種多彩だ。

ここでは、その村の発展のさせ方についていくつか解説していこう。基本となるのは、ショップを積極的に活用して村の流通を活発にすることだ。ときには発展の進行状況が、その後のシナリオ展開などにも影響を与えるケースもあるらしいぞ。

家 アイテムは貯め込むだけが能じゃない!!

村の発展の基礎といえば、やはり人口の増加。すなわち民家が増えることだろう。これは、チョコボがダンジョンから持ち帰った各種アイテムを、売却することで発生する。大量のアイテムを売り払えば、それだけお金が活発に流通することになる。お金の流通が増えれば、他の村からいろんな連中が集まってくるという図式である。

泉 育てる楽しみを満喫したいならコレ

ゲーム開始当初は濁った色をしている泉だが、チョコボの活躍次第では、この泉を浄化することも可能。しかもこの泉が浄化されていくにつれて、"鉢植えシステム（P.55参照)"の種の成長に影響が……。

気になる浄化の方法は、特定のアイテムをショップに売り続けること。どんなアイテムかはまだ不明、でも濁った水を綺麗にするには……。

畑 豊かになった大地にはいったいどんな収穫が!?

『チョコボ』の世界では、いったいどんな作物を育てているのかは不明だが（やっぱり"ギザールの野菜"とかなのだろうか？)、この村の畑も発展する。その条件も、やはりほかと同じくあるアイテムを売り続けること。こう聞くと簡単そうだが、実はこの畑の発展が一番難しい。そういうのも売るアイテムというのが、滅多に手に入らない……。そのアイテム名は次号で発表ということで……。

ちなみに、この畑も、泉と同じく"鉢植えシステム"の種の成長に影響がある模様。やはり、いい作物が育つには、いい水といい土が必要ということらしい。発展した畑を見ながら、"鉢植えシステム"を使いこなすとき、ダンジョンの謎が解明されるはず……。

街燈 闇を明るく照らせば治安も向上!?

発展の最後はバリエーション街燈。辺境のためか、当初は電気も通っていない村だが、チョコボが特定の本を売り続けることで、1軒ずつ街燈のつく家が増えていく。ここまで書けば、勘のいい読者ならどの本を売ればいいのか解るんじゃないかな？電気に関係した魔法の本といえば、アレしかないよね。そう、地震、○、火事、オヤジの……。

Trap トラップ

冒険の緊張感を高めてくれるトラップの数々。『チョコボ』ではこのバリエーションも従来の作品よりも遥かに多彩に用意されている。しかもトラップといっても、必ずしもプレイヤーにとって悪いことばかりが起こるとは限らないのがおもしろいところ。ときにはレベルをアップさせてくれたり、HPを全快させてくれたりする仕掛けも存在するのだ。

ではトラップに関する一般的な注意を1つ。基本的にキャラクターに害を及ぼすタイプのトラップは、部屋の床に隠されているタイプが多い。これらのトラップは、部屋に点在する松明(たいまつ)に灯を点すことで、察知することが可能となっている。〝ファイア〟や〝サンダー〟の本のストックにゆとりがある場合は、必ず松明に灯を点す癖をつければ、冒険のリスクが軽減されるはずだ。もっともこれらの本は、かまどでのアイテム合成にも使用するため、あまり無駄にはできないが…。

ダメージ床

結果 ●HPにダメージ

小部屋の床に隠されており、その上に乗った瞬間に作動。作動後はそのまま消滅。ちなみにダメージ量は、キャラのHPの1／4となっている。ただし、HPが1の場合は即行動不能に。初期の段階から登場するトラップだが、かなり危険な部類に入る。松明を点すことで事前に察知可能。

床スイッチ

結果
●アイテムが消失
●マップが消失

床スイッチは、外見からすぐわかるタイプと、隠されているタイプが存在する。効果はタイプによって異なり、前者は小部屋の中のアイテムが消失し、後者はミニマップを忘れてしまう。なお、これは比較的序盤の例に過ぎない。バリエーションはほかにもあるぞ。

落とし穴

結果 ●1フロア下に落下

小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。キャラクターを1フロア下に落す。ただし、このトラップは踏んだら必ず作動するというものではない。動作確率は1／2で、一旦踏んでしまえばその場所はマップに表示される。また、松明を点せば事前に察知することも可能。

5芒星魔法陣

結果 ●アイテムの識別

名前の通り5つの頂点を持つ星型の魔法陣である。キャラがその上に乗った途端作動し、動作後は消滅する。ちなみに効果は、手持ちの未鑑定アイテムがすべて識別されるというもの。なお、5芒星魔法陣には、これとは異なったタイプもいくつか存在するらしい。

ドロ床

結果 ●足踏み状態になる

小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。トラップを作動させると、キャラがスリップしてしまい、一定歩数移動できなくなる。しかもスリップするごとに元気が1%減少する。なお、このトラップは作動させても消滅しないため、注意しないと同じ罠に何度もかかることに……。

6芒星魔法陣

結果
●HPが全回復
●眠ってしまう
●元気が全回復
●レベルアップ
●サイレスがかかる
●トードがかかる

6芒星魔法陣には様々な効果があり、しかも有害なものと有益なものが半々ぐらい。宝くじ的なトラップといえるだろう。ちなみに有益なタイプは、HP全回復、元気全回復、レベルアップの3種。有害なタイプは睡眠、サイレス（一定時間魔法使用不能）、トード（カエルに変身）の3種である。ただしトードに関しては、意外に有益な局面が存在するかも……。なお、どのタイプも動作後には消滅する。

毒床

結果 ●毒を受ける

小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。トラップを作動させると、毒状態になる。毒状態になると、HPの自動回復が不可能になり、物理攻撃をミスする確率が上昇する。毒は一定歩数で回復するが、早期に回復したい場合は〝解毒剤〟、〝ユニコーンの魔石〟などを使用しよう。

睡眠床

結果 ●眠ってしまう

小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。トラップを作動させると、煙が噴き出し、キャラを睡眠状態に陥らせる。一定の歩数で回復するが、それまでは一切の行動が不能になってしまう。なお、このトラップは、ドロ床、毒床などと同様に、作動させても消滅しない。

かまど&リサイクルボックス

2つのアイテムを合成する。ただし、リサイクルボックスは種類を問わずに合成可能なのに対し、かまどで合成できるのは同種のアイテムのみである点に注意しよう。

壁スイッチ

結果 ●部屋の床が落下

部屋の壁に存在するスイッチ。キャラが触れた途端、小部屋の床が剝がれ落ちていく。床の落下は徐々に広がり、最終的には部屋全体が大きな落とし穴になってしまう。うまく落下を免れ、脱出できれば部屋は元の姿に戻る。これとは異なったタイプもいくつか存在するが、有害な効果が多い。

宝箱

結果 ●アイテム入手 ●疲労状態になる ●爆発する

冒険のお楽しみの1つ、宝箱。ただし中にはトラップになっているタイプも存在。効果は様々。爆発し、周囲のキャラにダメージを与えるもの、チョコボを疲労状態にし攻撃力を半減させるもの、さらにはもっと凶悪なタイプも……。

松明

結果 ●特定の魔法で点灯 ●特定の魔法で消灯

松明には2つのタイプが存在する。最初から灯かりが点いているタイプと、灯かりが消えているタイプだ。前者は〝ブリザドの本〟〝エアロの本〟〝ディムの本〟で灯かりを消せる。後者は〝ファイアの本〟〝サンダーの本〟〝シャインの本〟で点けられる。

ふういんの箱

結果 ●特定の魔法で開く ●特定の魔法で爆発

宝箱のゴツイやつといった雰囲気のふういんの箱。開くためには特定の魔法を使用しなければならない。うまく正解の魔法を見抜ければアイテムが入手でき、間違っていた場合は爆発。ただし、正解であった場合でも所持アイテムが満タンだと爆発する。

本棚

結果 ●魔法の本を入手

調べると魔法の本が1冊入手できる本棚。なお、この本棚のある小部屋は、魔法使いの住居といった雰囲気で、合成用のかまどなどとセットになっていることもしばしばある。ここら辺りは、モンスター作りの生活感にまでこだわったダンジョン作りを目指した『チョコボ』ならではといえるかも。

発電機

結果 ●トラップを暴く

松明はトラップを未然に察知する際に役立つが、小部屋1つ分しか効果がないのが欠点。その欠点を克服したのが発電機である。発電機は〝サンダーの本〟で作動し、フロア全体を明るく照らし、隠されたトラップをすべて暴いてくれる。発見した場合は、極力動作させるように。

薬棚

結果 ●薬が手に入る

調べることで薬が1つ入手できる。なお、薬はビン入りの形となっているため、薬の使用後も空のボトルが残る。本棚と同じように、薬棚のある小部屋も生活感溢れる形になっているケースが多い。また、本棚、薬棚ともに、アイテム入手以外の効果を示すこともあるとか……。

泉

結果 ●薬が手に入る

ダンジョンには様々な色の泉が存在するが、その使用法はすべて同じ。泉に接触し、アイテムメニューから空のボトルを使用すればOKだ。すると、泉に応じた各種の薬が入手できる。ちなみに、泉は汲める量はランダムのため、ときにはかなりの数の薬を入手することもできるぞ。

壁の絵

結果 ●アイテム入手

一見すると単なる飾りに感じられる壁の絵だが、実はこれは宝箱の一種。接触すると絵が外れて、アイテムが入手できるのだ。ただし絵を外す際には、50%の確率でダメージを受けるリスクを覚悟しなければならない点に注意。なお、アイテム入手後は絵の後ろに穴が空いた状態になる。

▼まずはダンジョン内で〝鉢植え〟を探すことから始める。

▼それをカミラに見せると、育て方を教えてくれる。

◀ダンジョンに潜っている時間や、与えた薬で、なる実が変わってくる。

謎の〝鉢植えシステム〟？？

アイテム合成システムなど、自分なりのプレイを楽しめる要素がいっぱいの『チョコボ』。ここにまた1つ楽しみなシステムがあったぞ。それが〝鉢植えシステム〟だ！　これはダンジョン内で〝鉢植え〟を手に入れて、それをアイテム屋のカミラに見せる。そうすると、鉢植えの使い方を教えてくれるのだ。必要な物は、〝実〟か〝タネ〟と〝薬〟。これを選んでカミラに渡すと、世話をしてくれるのだ。

そして、チョコボがダンジョンで冒険をして、村に戻ってみると、植えた〝実〟から芽が出て、もっと時間が経つと、花が咲き、実がなる。そのときになっているのは、植えた実とは違った、もっと高級な実になっているのだ。与える薬によっても、なる実が違うし、研究する価値ありだぞ。

Item アイテム

「チョコボ」の冒険の最大の醍醐味といえば、やはり豊富に存在するアイテム集めだろう。ダンジョンの奥底に隠されたレアアイテムをゲットする喜びはもちろん、一般的なアイテムでも様々な楽しみ方ができるのがこのゲームの奥深いところ。それを可能にしているのが合成のアイデアである。一見役に立たなそうな呪われたアイテムも、合成をうまく使えば有益なアイテムに変身されることができる。プレイヤーの想像力次第で、アイテムの使い勝手は大きく変わってくるはずだ。

アイテムに関する最も基本的な注意点は、識別しないとその効果がよくわからないという点である。例えば〝鉄のツメ〟を拾った場合。未識別の状態では、装備するまで、それが呪われているのかそうでないのかはわからない。薬にしても、拾った直後は〝ドロドロした薬〟といった見かけの状態しか示されないため、実際に飲んでみないことには、どんな効果があるかわからないのだ。

ツメ 単純な攻撃力だけでなく特殊効果にも注目!!

チョコボのメインの武器となるのは〝ツメ〟。脚に装備してキックの攻撃力を高める武器である。基本的にツメの攻撃力は、その〝素材〟と〝表示されるレベル〟によって決定される。素材は、皮、木、鉄、ハガネ、ミスリル……という順に強靭になり、レベルは＋１、＋２、＋３……という具合に強化されていく。つまり、より強靭な素材、そしてより高いレベルのツメほど、優秀な武器となるわけだ。

ただし中には例外もある。それは、〝特定の属性や魔法、特殊効果が追加された武器〟などだ。例えば〝フレイムクロー〟や〝アイスクロー〟などのような武器は、通常攻撃に加えて魔法の追加効果が期待できる。また、〝ドラゴンキラー〟や〝アンデッドキラー〟などのように、特定のモンスターに対しては通常以上の攻撃力が発揮できるアイテム、さらには、攻撃力そのものは低くとも、攻撃と同時に回復を行う〝いやしのツメ〟のように、独特のメリットを持つ武器も数多く存在する。武器の選択の際には、単純な攻撃力ばかりでなく、これらのメリットを考慮に入れることが重要となるだろう。

もう１つ武器について注意しておきたいのは〝合成〟についてだ。武器は、〝かまど〟や〝合成屋〟で合成を行うことで、より強力なモノに造りかえることが可能なのはご存知の通り。だが、合成する順番を間違えると、合成前よりも貧弱な武器になってしまうこともありえるのだ。鉄と木のように、素材が異なる武器を合成する場合、最初に選択した素材が合成結果に反映される。うっかり間違えないようにすることが大事だ。

◀どんなに強力なアイテムでも装備しないと効果が発揮できない。合成後などには気をつけよう。

▶合成時には、先に選択した素材が継続される。そして、＋の数字はすべて足されていくのだ。

アイテム名	攻撃力	属性	売り値	備　考
皮のツメ	3	—	80	皮で作られたツメ。最も基本的な武器
木のツメ	6	—	120	木で作られたツメ。序盤では役に立つ
鉄のツメ	9	—	240	鉄で作られたツメ。錆びやすいのが欠点
ハガネのツメ	14	—	560	ハガネでできているワリと上等なツメ
ミスリルクロー	30	—	800	丈夫で軽いミスリル銀でできているツメ
王者のツメ	50	—	1040	最強に近い攻撃力を誇る高級なツメ
クリスタルのツメ	65	—	1360	硬度の高いクリスタルを加工したツメ
フレイムクロー	14	火	480	火の属性を持っているツメ
アイスクロー	14	氷	480	氷の属性を持っているツメ
サンダークロー	14	雷	480	雷の属性を持っているツメ
ウインドクロー	14	風	480	風の属性を持っているツメ
ドラゴンキラー	15	—	400	竜タイプのモンスターに効果的なツメ
ジャイアントキラー	15	—	400	巨人タイプのモンスターに効果的なツメ
アンデッドキラー	15	—	400	死者タイプのモンスターに効果的なツメ
ポイズンキラー	15	—	400	毒タイプのモンスターに効果的なツメ
アーククロー	28	—	1000	正面と斜め前の３方向の敵を同時攻撃できるツメ
クロスクロー	28	—	1440	前後左右にいる敵に攻撃できるツメ
軽いツメ	11	—	640	ＡＴＢバーが素手の状態と同じになるツメ
不動のツメ	30	—	720	始めからＡＴＢバーが半分溜まっているツメ
クリティカルクロー	18	—	720	通常よりもクリティカルが出やすくなるツメ
もろはのツメ	30	—	720	チョコボにもダメージが跳ね返るツメ
いやしのツメ	2	—	980	攻撃成功時に、たまにＨＰが回復するツメ
眠りのツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を睡眠状態にするツメ
混乱のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を混乱状態にするツメ
毒のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にするツメ

クラ

防御だけでなくトラップ対策にも役立つ!!

通常のＲＰＧでの防具といえば、鎧というのがお約束だが、チョコボの防具は〝クラ〟。ここら辺りは従来のシリーズで、乗り物として親しまれてきたチョコボならではといえるだろう。中には〝〜メイル〟というように、鎧の名称を持つ防具も存在するが、やはりこれもクラの一種と考えるべきだろう。

クラの防御力も、ツメと同じように素材とレベルによって決定される。特定の属性や魔法、特殊効果が追加されたタイプが存在するのもツメと同様。これらの中でもポイントといえそうなのは、やはり属性が付加されたクラ。火、氷、雷、風というお馴染みの４属性が付加されたクラだ。これらのクラは、同じ属性の魔法攻撃のダメージを軽減してくれる。即座に反撃可能な直接攻撃と異なり、離れた間合いからの魔法攻撃はけっこう厄介。単純な防御力では劣っていても、便利に感じる局面は多いのでは？　また〝混乱よけのクラ〟〝毒よけのクラ〟などの、状態変化への耐性を示す防具も見逃せない。ダンジョンのトラップは、直接ダメージを与えるものより、キャラの状態変化を起こすタイプが多い。これらが避けられるのはありがたいハズ。

◀とにかく防具は防御力の高いものがいい。合成をバンバンとして、強力な防具を作り上げよう。目指せ！〝＋99〟!!

▶属性の付加された防具は強力だが、相反する属性の攻撃を受けると、通常以上のダメージを受けてしまうので注意。

アイテム名	攻撃力	属性	売り値	効果
皮のクラ	3	—	80	皮で作られたクラ。最も基本的な防具
木のクラ	6	—	120	木で作られたクラ。序盤では役に立つ
鉄のクラ	9	—	240	鉄で作られたクラ。錆びやすいのが欠点
ハガネのクラ	14	—	560	ハガネでできているワリと上等なクラ
ミスリルメイル	26	—	800	丈夫で軽いミスリル銀でできているクラ
王者のクラ	36	—	1040	最高レベルの防御力を誇る高級なクラ
クリスタルメイル	52	—	1360	硬度の高いクリスタルを加工したクラ
炎のクラ	14	火	480	火の属性を持っているクラ
氷のクラ	14	氷	480	氷の属性を持っているクラ
雷のクラ	14	雷	480	雷の属性を持っているクラ
風のクラ	14	風	480	風の属性を持っているクラ
かめのコウラ	10	—	1200	防御効果は高いが、ＡＴＢバーが８長くなる
混乱よけのクラ	14	—	640	混乱状態になりにくくなるクラ
毒よけのクラ	14	—	640	毒状態になりにくくなるクラ
眠りよけのクラ	14	—	640	睡眠状態になりにくくなるクラ
ライトメイル	24	—	960	ＡＴＢバーが４短くなる軽量のクラ

首輪

冒険を楽にしてくれる名脇役!?

〝首輪〟は、クラのように直接攻撃に対する防御力を高めるのではなく、キャラのステータスや能力に影響を与える装備アイテムである。いわば、補助的なアイテムではあるが、ときには武器や防具以上に役に立ってくれることもある。中でも便利なのは〝すばやさの首輪〟。これは直接攻撃の際に表示されるATBバーを短くする効果がある。つまり、これをはめていれば、通常よりも素早く攻撃ができるのだ。序盤から後半まで、実に重宝するアイテムといえるだろう。もちろん、この他にも便利なアイテムが多数存在する。状況による使い分けが重要だ。

▲直接攻撃の際にＡＴＢバーを短縮する〝すばやさの首輪〟はぜひ装備したい一品。なんとしても見つけ出そう。

▶本を使った攻撃の際にＡＴＢバーを短縮する〝読みとりの首輪〟も重要なアイテム。状況に応じた使い分けを。

アイテム名	売り値	効果
ガラスの首輪	100	ガラス細工のきれいな装飾品
ルビーの首輪	200	ルビー細工のきれいな装飾品
すばやさの首輪	300	キックのＡＴＢバーが２短くなる首輪
スピードの首輪	600	キックのＡＴＢバーが４短くなる首輪
読みとりの首輪	300	本を読むスピードが速くなる首輪
早読みの首輪	600	本を読むスピードがさらに速くなる首輪
スタミナの首輪	800	元気が減りにくくなる首輪
からぶりの首輪	160	ツメでの攻撃時のミスが多くなる首輪
ホタル火の首輪	600	まわりがちょっぴり明るく見える首輪
ガードの首輪	800	アイテムを盗まれる確率が下がる首輪

本

使えば使うほどレベルアップ!!

最もオーソドックスな魔法アイテムがこの本。本は同じ魔法でも、使えば使うだけより強力な効果が引き出せるのが特徴。つまり、本は温存するのではなく、積極的に使用する方が有利なのだ。ただし、かまどなどでも使用するファイアの本だけは、多少ストックしておくべだろう。

◀本は基本的にガンガン使うこと

アイテム	属性	売り値	効　果
ファイアの本	火	200	火の力で敵にダメージを与える
ブリザドの本	氷	200	氷の力で敵にダメージを与える
サンダーの本	雷	200	雷の力で敵にダメージを与える
エアロの本	風	200	風の力で敵にダメージを与える
シャインの本	—	200	聖なる光のパワーで敵にダメージを与える
ディムの本	—	200	地下からのパワーで敵にダメージを与える
ドレインの本	—	200	敵からＨＰを奪い取り、自分のものとする

珠

絶体絶命の状況も一気に逆転!!

〝珠〟は、聖なる力で敵を攻撃する〝ホーリー〟や、究極の攻撃魔法としてシリーズのファンにはお馴染みの〝アルテマ〟などを始めとする、強力な魔法が封じ込められたアイテムである。〝本〟と異なり、最初から強力な効果が期待できるが、経験によるパワーアップはなし。入手も困難である。

◀ボス戦や、多数の敵に囲まれたときに使うようにしよう。

アイテム	売り値	効　果
アルテマの珠	1500	攻撃魔法アルテマを封じ込めた攻撃アイテム
ホーリーの珠	1200	聖なる力で敵にダメージを与える
プチメテオの珠	800	小さな流星雨を降らせる攻撃アイテム
メテオの珠	1500	巨大隕石を降らせる攻撃アイテム
フレアの珠	1000	高熱で敵にダメージを与える
グラビガの珠	800	重力の力で敵にダメージを与える
クエイクの珠	1000	地震を引き起こして敵にダメージを与える
ウェイブの珠	800	波の力で敵にダメージを与える
デスの珠	1000	一瞬にして敵を倒す

魔石

最強のパワーを秘めたレアアイテム

全シリーズを通じて最強魔法の座を維持してきた召喚魔法。その威力はもちろん、『チョコボ』においても健在だ。この召喚魔法の効果を引き出すのが〝魔石〟である。入手確率は〝珠〟と同じく〝本〟よりかなり低めとなっている。しかも、この魔石も経験による威力のアップはなし。だが、それを補う威力はやっぱり◎。

▲魔石は売り値もかなり低い。これはもう戦闘中に使うしかない

アイテム	売り値	効　果
ユニコーンの魔石	100	ＨＰ・状態異常を回復する
イフリートの魔石	150	地獄の炎で敵を焼き尽くす
シヴァの魔石	200	絶対零度の冷気で敵を凍りつかせる
ラムウの魔石	280	強烈な雷で敵にダメージを与える
フェニックスの魔石	400	気絶したときにＨＰ・元気を全回復する
カーバンクルの魔石	360	状態異常を無効にし、経験値・ギルを２倍に
タイタンの魔石	400	浮遊タイプ以外の敵にダメージを与える
オーディーンの魔石	600	敵を一撃で倒すか、ダメージを与える
リヴァイアサンの魔石	700	巨大な津波で敵を攻撃
バハムートの魔石	800	超々高熱ブレスで敵を焼き尽くす

カード

スムーズなダンジョン探険には不可欠

カードは従来のシリーズでの補助魔法的な役割を果たすものが多い。ただし、これは重要度が低いという意味ではない。例えば、ダンジョンから外へ出るために用いる〝テレポカード〟などは必要不可欠のアイテムだ。

▼〝テレポカード〟は探険中に常に１枚は持とう。

アイテム	売り値	効　果
識別のカード	300	所持している正体不明アイテム１つを識別する
コンフュカード	300	使うと混乱してしまう
スリプルカード	600	使うと眠ってしまう
トードカード	600	使うとカエル状態になる
オイルカード	600	ツメやクラをコーティングして錆びから守る
わき水のカード	600	枯れた泉に再び水がわくようになる
マップカード	300	今いるフロアを完全にマッピングする
テレポカード	450	使うとダンジョンを脱出する

薬

色による効果の違いを把握しよう

『チョコボ』のゲーム中に登場する薬は、緑、赤、青の３種類の色のものがある。未識別状態では何の薬かはわからないが、それぞれの色によって大まかな役割は決まっている。そのため未識別の状態でも、ある程度効果が予測できるのが特徴だ。参考までに色と効果を列挙すると、まず緑はポーションに代表され、HPや状態の回復などの効果がある。次に赤はポイズンに代表され、戦闘時に敵にぶつけることで薬の効果を与えられる。そして青はデスペルに代表される。"呪い"などを解除するための薬である。

▶薬はまず識別すること。そうでないと使いにくい。

アイテム	売り値	備　考
ポーション	50	HPを50回復できる緑色の薬
ハイポーション	200	HPを100回復できる緑色の薬
エリクサー	700	HPも元気も完全に回復できる緑色の薬
解毒剤	50	飲むと毒を治すことができる緑色の薬
爆発薬	50	飲むと自分の周りだけダメージを受ける緑色の薬
透明薬	100	飲むと透明状態になる緑色の薬
ダメージ薬	100	飲むとＨＰが50%減る緑色の薬
毒薬	100	飲むと毒状態になる赤い薬
スロウの薬	50	飲むと一定時間ＡＴＢバーが長くなる赤い薬
ヘイストの薬	50	飲むと一定時間ＡＴＢバーが短くなる赤い薬
サイレスの薬	75	飲むと本が読めなくなる青い薬
目にいい薬	100	飲むとトラップが見えるようになる青い薬
デスペルの薬	150	飲むと呪われた装備がはずれる青い薬
空のボトル	10	薬を飲んだ後の空のボトル

実とタネ

元気を回復する探検の友

◀実がないと元気の回復がほとんどできない。つは持っていたい。

薬がチョコボの体力やステータスに影響を与えるのに対し、実は主に元気に対して影響を与える。簡単にいえば冒険中のチョコボの主食である。ただし中には元気だけでなく、レベルやパラメータに影響するものも存在する。一方、タネはそのまま食べるのではなく、違う使い方をするアイテムである。これは冒険の新たな楽しみに？

アイテム	売り値	備　考
ナッツ	150	食べると元気が50%回復する実
ラサンの実	300	食べると元気が100%回復する実
つかれる実	150	食べると元気が30減少する実
おいしい実	180	食べるとＨＰと元気が10ずつ回復する
ごちそうの実	330	食べるとＨＰと元気が30ずつ回復する
くさった実	30	食べるとＨＰが10減少。ただし元気は10回復する
失敗の実	150	食べるとチョコボの最大ＨＰが減少する
レベルアップの実	750	食べるとチョコボのレベルが１アップする
レベルダウンの実	150	食べるとチョコボのレベルが１ダウンする
知恵の実	1200	選択した本のＡＴＢバーを１短くする
すばやさの実	1200	ツメ攻撃のＡＴＢを１短くする
火のタネ	450	火属性のタネ
氷のタネ	450	氷属性のタネ
合体のタネ	1350	食べると元気回復。合成用？
元気の実	300	元気の最大量を10%増加させる実
元気のない実	150	元気の最大量を10%増加させる実

その他

ストーリー展開に影響を与えるアイテム群

アイテムの中にはこれまで紹介した分類とは異なったタイプもいくつか存在する。戦闘中に蹴って使用する石などもその１つだが、これ以外はイベントに関連したアイテムがほとんどである。これらのアイテムを入手した際は、とりあえず一度村に戻ってみよう。きっとそれを必要とする相手が見つかるはずだ。

▲イベント上で大事なアイテムもある。捨てないようにしよう。

アイテム	売り値	備　考
石	2	蹴り専用アイテム。装備可能
かたい石	3	石より攻撃力のある蹴り専用アイテム
ギル	―	この世界の通貨
ドクロ	250	食べるとＨＰに50ダメージを受ける
ハムホイッスル	500	ダンジョンで使うと誰かが助けてくれる
シーフのカギ	1000	カギのかかった宝箱を開ける
鉢植え	1000	カミラに渡すと"鉢植えシステム"が実行可能に
ツヤ出しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを１アップする
ツヤ消しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを１ダウンする
不思議なしおり	1000	選択した本のレベルを１ＵＰする

モンスター Monster

基本的にモンスターは、従来の「ＦＦ」シリーズで登場してきたものがメインとなっている。そのため、シリーズを通してプレイしてきたファンにとっては、攻撃方法や、弱点なども把握しやすいはず。しかしお馴染みのモンスターも、デフォルメのきいた『チョコボ』の世界では、少々異なった印象を受ける。シリアスタッチだった「ＦＦ」のモンスターたちが、コミカルに変身した姿を目にするのも、この作品の楽しみといえそうだ。

ゴブリン
- 基準HP：14　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：ゴブリンアタック〔直〕

お馴染みのザコモンスター。攻撃力はそこそこあるが、スピードは遅い。

イエローゼリー
- 基準HP：10　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：体当たり〔直〕

スライム状のモンスター。外見のワりに動きは速いが、攻撃力は低い。

ワイルドラット
- 基準HP：22　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：かみつき〔直〕

接近してかみつく動きの速いモンスター。序盤では比較的手強い相手。

ナッツイーター
- 基準HP：22　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：かみつき〔直〕
ナッツ投げ〔直・遠〕

序盤の敵の中では行動範囲が広いモンスター。ナッツを使った攻撃に注意。

サハギン
- 基準HP：22　●属性：氷
- タイプ：無
- 攻　撃：氷のツメ〔直〕

巨大なツメを生かした攻撃が得意なモンスター。序盤では、その一撃に注意。

ヘッジホッグ
- 基準HP：32　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：ニードル〔直・遠〕

ＡＴＢバーをリセットするハリ攻撃が得意なモンスター。

フロータイボール
- 基準HP：27　●属性：風
- タイプ：浮遊
- 攻　撃：体当たり〔直〕
エアロ〔魔〕

浮遊タイプのモンスター。体当たりに加え、"エアロ"を使いこなす。

ランドタートル
- 基準HP：46　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：ひっかき〔直〕
とっしん〔直〕

カタい甲羅で武装した巨大なカメ。直接攻撃に対する防御力はかなり高い。

ラミア
- 基準HP：36　●属性：火
- タイプ：無
- 攻　撃：平手打ち〔直〕
ファイア〔魔〕
ゆうわく〔直・遠〕

多彩な攻撃を駆使する女性型のモンスター。特に"ゆうわく"には要注意。

サボテンダー
- 基準HP：48　●属性：無
- タイプ：植物
- 攻　撃：ニードル〔直・遠〕

突然変異したサボテンみたいな敵。針による遠距離攻撃に注意。

黒魔道士
- 基準HP：46　●属性：雷
- タイプ：無
- 攻　撃：つえ〔直〕
サンダー〔魔〕
スリプル〔魔〕

低レベルの魔道士。離れた間合いを保って魔法攻撃を中心に攻めてくる。

ベヒーモス
- 基準HP：68　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：ひっかき〔直〕

するどいツメを持つ大型モンスター。攻撃は単純だが、その破壊力は脅威。

スケルトン
- 基準HP：74　●属性：無
- タイプ：死者・復活
- 攻　撃：きりつける〔直〕
毒ガス〔遠〕

おなじみの骸骨モンスター。アンデッドであるため、倒しても復活する。

マリオネイター
- 基準HP：56　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：カラス〔直・遠〕
プチメテオ〔魔〕

カラスを使う怪しい女性。"プチメテオ"には要注意。

シーフ
- 基準HP：70　●属性：無
- タイプ：無
- 攻　撃：シュリケン投げ〔直・遠〕
ぬすむ〔直〕

動きの速い強敵。チョコボの所持しているアイテムを盗むことがある。

ダークタイタン
- 基準HP：100　●属性：無
- タイプ：巨人
- 攻　撃：頭つき〔直〕
クエイク〔魔〕

破壊力抜群の頭つきに加えて、"クエイク"を使う強力な敵。

ロックガーター
- 基準HP：67　●属性：氷
- タイプ：無
- 攻　撃：ブリザド〔魔〕
酸〔遠〕
ねんえき〔遠〕

ナメクジのようなモンスター。見かけに反して、かなり強力。

ドリッピー
- 基準HP：94　●属性：風
- タイプ：無
- 攻　撃：ハンマー〔直〕
エアロ〔魔〕
マジックハンマー〔直〕

魔法と直接攻撃の両方を使いこなす難敵。動きもすばやい。

フロストゴーレム
- 基準HP：83　●属性：氷
- タイプ：巨人
- 攻　撃：氷の鉄拳〔直〕
アイスロック〔遠〕

氷で作られたゴーレム。素材が氷であるため火属性の攻撃に弱い。

ネオン
- 基準HP：100　●属性：雷
- タイプ：浮遊
- 攻　撃：ネオンボール〔直〕
サンダー〔魔〕
コール〔遠〕

"サンダー"を使ってくる、幽霊のようなモンスター。

※モンスターのデータで、基準ＨＰとは地下30階まで潜ったときに出現するモンスターの平均となるＨＰを表し(各モンスターともにモンスターのレベルの違いによってＨＰは微妙に違う)、属性はそのモンスターの属性が、火、水、風、雷の属性を持つか、どれも持たないか。タイプはそのモンスターの状態の特筆事項を、攻撃の[ ]内は、その攻撃が、直接攻撃か、遠距離攻撃か、直接攻撃・遠距離攻撃両用か、魔法攻撃かを表しています。

ボム
●基準HP：92 ●属性：火
●タイプ：浮遊
●攻　撃：自爆〔直〕

攻撃はしないが、一定の攻撃を受けると自爆する。一気に倒すのが効果的。

サボテンダー
●基準HP：120 ●属性：無
●タイプ：植物・毒
●攻　撃：ニードル〔直・遠〕
ギル投げ〔遠〕
毒バリ〔遠〕

サボテンダーとは姿は似ているが、実力は段違いに上の難敵。

オーガ
●基準HP：138 ●属性：無
●タイプ：巨人
●攻　撃：なぐり〔直〕

巨人タイプの敵。特殊攻撃は持たないが、その腕力は脅威。

オニオン
●基準HP：110 ●属性：雷
●タイプ：無
●攻　撃：イナズマソード〔直〕
オニオン投げ〔遠〕
怪音波〔遠〕

直接・遠距離ともに強力な敵。"エアロ"系の攻撃が効果的。

ムース
●基準HP：95 ●属性：無
●タイプ：無
●攻　撃：体当たり〔直〕
バイオ〔魔〕
ベトベト〔遠〕

イエローゼリーの色違いといえるモンスター。特殊攻撃は強力。

ガトリングス
●基準HP：110 ●属性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ニードル〔直・遠〕

ニードル攻撃をする敵。ニードルを喰らうとATBバーが0になることも。

マジックポット
●基準HP：112 ●属性：無
●タイプ：浮遊
●攻　撃：マジック〔直・遠〕

攻撃をしないかぎり動かない敵。チョコボに有効な行動をすることも……。

パオ
●基準HP：32 ●属性：氷
●タイプ：無
●攻　撃：ハンマー〔直〕
ブリザド〔魔〕

ドリッピーの色違いのモンスター。"ブリザド"を使うので注意。

木人
●基準HP：100 ●属性：風
●タイプ：植物
●攻　撃：なぎはらい〔直〕
エアロ〔魔〕
ウィザーヒット〔遠〕

しつこくチョコボを追いかけてくる敵。素早い攻撃には気をつけよう。

スティールバット
●基準HP：127 ●属性：風
●タイプ：浮遊
●攻　撃：かみつき〔直〕
混乱音波〔遠〕
コール〔遠〕

"コール"を使って味方を呼ぶ強敵。音波を駆使した遠距離攻撃には注意。

インプ
●基準HP：123 ●属性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ひっかき〔直〕
ワープ投げ〔遠〕

素早い動きを見せる強敵。チョコボを飛ばすワープ投げには要注意。

ヒルギガース
●基準HP：108 ●属性：無
●タイプ：巨人
●攻　撃：なぐり〔直〕
ぶんまわし〔直〕

狂暴な巨人モンスター。巨大な腕を力任せに振り回す攻撃は破壊力大。

ゾンビー
●基準HP：73 ●属性：氷
●タイプ：死者
●攻　撃：ひっかき〔直〕
タッチ〔直〕

"タッチ"でモンスターをゾンビー化して集団で攻撃してくる。

レベルトリッカー
●基準HP：100 ●属性：無
●タイプ：マシン
●攻　撃：体当たり〔直〕
ライブラ〔魔〕
レベル4グラビガ〔魔〕
レベル3オールド〔魔〕

"グラビガ""オールド"を使う前には、"ライブラ"をしてくる。

ストーンゴーレム
●基準HP：158 ●属性：雷
●タイプ：巨人
●攻　撃：イカズチの鉄拳〔直〕
岩投げ〔遠〕

岩石で作られたゴーレム。"サンダー"の効果を持つ"イカズチ～"に注意。

トンベリ
●基準HP：210 ●属性：無
●タイプ：無
●攻　撃：さかうらみ〔遠〕

外見は無害そうだが、その実、最も厄介なモンスターの1つ。

ミニマジシャン
●基準HP：158 ●属性：無
●タイプ：無
●攻　撃：ガラガラ〔直〕
吸収〔遠〕
小さなメロディー〔遠〕

赤ん坊の魔道士。ミニマムの効果を持つ"小さなメロディー"に注意。

ミストドラゴン
●基準HP：202 ●属性：氷
●タイプ：竜・浮遊
●攻　撃：冷たいキバ〔直〕
冷たいキリ〔遠〕
夢みるキリ〔遠〕

冷気によって作られた竜。スリプルの効果を持つ"夢みるキリ"に注意。

時魔道士
●基準HP：234 ●属性：火
●タイプ：無
●攻　撃：ファイアーロッド〔直〕
プチメテオ〔魔〕
スロウ〔魔〕
ヘイスト〔魔〕

比較的上位の魔道士。状態変化の攻撃を得意とする。氷属性の攻撃に弱い。

ブラックゴブリン
●基準HP：253 ●属性：雷
●タイプ：無
●攻　撃：ゴブリンアタック〔直〕
サンダー〔魔〕

知性が発達し、"サンダー"を身につけたゴブリン。かなり強力。

モルボル
●基準HP：257 ●属性：無
●タイプ：植物・毒
●攻　撃：触手〔直〕
毒の息〔遠〕
混乱の息〔遠〕

シリーズで有名なイヤなモンスター。息を用いた多彩な状態変化攻撃に注意。

ドクロイーター
●基準HP：313 ●属性：無
●タイプ：無
●攻　撃：かみつき〔直〕
ドクロ投げ〔遠〕

ナッツイーターの色違いバージョン。ドクロを投げる凶悪なヤツ。

ブランドラミア
●基準HP：333 ●属性：火
●タイプ：無
●攻　撃：平手打ち〔直〕
ファイア〔魔〕
ゆうわく〔遠〕

ラミアの上位モンスター。攻撃のパターンは同じだが、威力はより高い。

アーリマン
●基準HP：440 ●属性：風
●タイプ：浮遊
●攻　撃：体当たり〔直〕
死の宣告〔遠〕

シリーズでも強敵といわれる敵。HPを1／2にする"死の宣告"に注意。

グランツーリスモ

ファン待望のRCGがついに登場!! 今回は、すでにプレイしている方も多いだろうGTモードの序盤を攻略だ!!

発売中 RCG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(5ブロック)/NC/AC(DUAL SHOCK対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

まずは腕試し! ライセンスを取得せよ!

B級 LICENSE

このゲームを進める上で、重要なウエイトを占めるのがライセンスの取得。単に上位のレースに出場するため以外にも、ドライビングテクニックを磨けるという意味合いを持っている。各レッスンでのポイントをしっかりふまえた上で、確実にライセンスをゲットしよう。まず最初は、自分の力量をはかる意味もかねて、B級ライセンスに挑戦しよう。ここでは高速走行からのブレーキングや、簡単なコーナリングなど、ごく初歩的なテクニックが試されるぞ。レッスンの舞台となるコースは全部で3つだが、それぞれに異なる車体が用意されている。つまり、同じコースを走るにも、各車体の特性を考えたテクニックが要求されるのだ。

CHECK POINT 1
発進と停止(1)

1kmの直線をエンジン全開で走行し、ぴたりと所定の場所へ停止するレッスン。一見簡単そうだが、ブレーキングポイントの見極めがなかなか難しい。900mの表示板を越え、路面中央の白線3本目の辺りで急ブレーキだ!!

▲ゴールラインぎりぎりでブレーキはガマンせよ!! 気分はまさにチキンレースだ。

CHECK POINT 2
コーナリングの基礎(1)

長い直線から左に深く切れ込むコーナーをクリアするレッスン。ここで乗りこなすCR-Xデルソルは、ハンドルの利きが悪く、パワーもイマイチ。コーナーでは緻密なライン取りを心がけ、スピードを殺さないように。

▲車体のパワーが小さいため、コーナーで失速すると、ゴール手前の坂で伸び悩む。

試験カリキュラム	ワンポイントアドバイス
発進と停止(1)	単にクリアするだけなら誰にでもできる。タイムを縮めたいのなら、よりゴールラインに近い位置で車を停止させることが必要となるのだ。
発進と停止(2)	上記と同じコースで、より重くパワーのあるGTOを操る。900mの標識を通過する直前にフルブレーキをかければ、ちょうど止まれるはずだ。
コーナリングの基礎(1)	ここでのポイントは、いかに車のスピードを維持したままコーナーをクリアできるかということ。非力な車のパワーを補うテクニックが要求される。
コーナリングの基礎(2)	コーナー手前でブレーキングし、時速100km前後でコーナリングすれば、スムーズに抜けられる。CR-Xより、このシルビアのほうがやりやすい。
コーナリングの基礎(3)	このレッスンで初めてドリフトの技術が必要となる。ブレーキングと共にハンドルを切り、車体が流れ出したら逆ハンドルで態勢を立て直すのだ。
複合コーナーの基礎(1)	右から左へと続く緩やかなS字コーナーを、FTOで走り抜ける。最初の右コーナーは全開で、次の左コーナーはアクセルを多少緩めればOKだ。
複合コーナーの基礎(2)	上記と同じコースを、シルビアK'Sで挑戦する。FTOに比べ、スピードに乗ったときのハンドリングがかなり難しい。正確なライン取りが重要。
B級ライセンス取得試験	今までのコースを繋ぎ合わせたハイスピードリングが最後の試験の舞台。ユーノスロードスターに乗車して、これまでのレッスンの成果を試そう。

ライセンスを取得したなら このレースで賞金を稼げ!!

Challenge Race サンデーカップ

賞金 300,000 Race Bonus Credit

このサンデーカップでは全3戦が催され、各レースの1着賞金は30万Credit。しかもドライバーズチャンピオンシップを取ればさらに150万Credit(!)のボーナスがもらえるというおいしさだ。レース自体の難易度も高くなく、資金稼ぎに最適のレースと言えるだろう。

▲タイトなコーナーだらけのテクニカルなショートコース

▲全長2kmの直線を含む、その名の通り超高速サーキット。

▲美しい山間部を疾走する中級者向けのアップダウンコース。

A級LICENSE

B級とはうって変わって、高度なドライビングテクニックが要求されるA級ライセンス。始めに言っておくが、初心者は無理に取得しようとしなくても良い。ゲームの魅力の1つである、「愛車をチューニングして友人と対戦する」ということにはB級でもこと足りるし、もちろんライセンスがなくても地道にやれば可能なのだ。基本的にレッスンで使用される車種は全て重量が重く、パワー重視型のタイプなので、コーナリングがかなりキツイ。しかもコースに関してもタイトなコーナーが連続し、少しでもハンドリングを誤るとコースアウト、もしくは障害物に激突となる。腕に自信のある人でも、取得するには時間がかかるだろう。

試験カリキュラム	ワンポイントアドバイス
実践コーナリング(1)	ここでの注意点は、スープラのずば抜けた加速性能。あまりに速いので、ブレーキングポイントを誤りがちになる。速度メーターに気を付けよう。
実践コーナリング(2)	上記と同じく、スープラでのコーナリング。スープラでのドリフトは、その重量のため操作が非常に難しい。ここでその車体感覚を身につけよう。
実践コーナリング(3)	緩やかな左カーブの先にタイトな右コーナーが待ち受ける。高速走行で安定性に乏しいRX－7をコーナー手前でアウト側に寄せられるかがカギ。
複合コーナー応用(1)	スタート直後のトンネルを抜けた先の右コーナーがポイント。車体を減速させるのはもちろんだが、縁石を使った巧みなコーナリングが必要だ。
複合コーナー応用(2)	何と言っても最大の難所は、トンネルへと続くヘアピンカーブ。わずかでもラインを外れるとトンネルの壁面に激突してしまう。早めに減速を。
複合コーナー応用(3)	複雑に曲がりくねったコーナーを、ドリフトを多用して乗り切れ!! 2つのトンネルの先にはタイトなコーナーが続く。一瞬も気が抜けないぞ!!
スペシャルテクニック	画面に提示されるやり方ではクリアはおぼつかない。左の方法で問題はないはず。アクセルを入れたままブレーキングだけでクリア可能だ。
A級ライセンス取得試験	ここまで来たならこの試験もそれほど難しくはない。乗車するのはスープラ。コーナー手前では、ポンピングブレーキによる減速が必要不可欠だ。

CHECK POINT 1
複合コーナー応用(3)

スタート直後のS字コーナーは、左への緩いカーブから先が右へのタイトなコーナーとなっているため、車体の挙動が不安定になる。しかも視界が木々で遮られるので、コース全体の把握がクリアの絶対条件といえるだろう。

▲使用する車はMR－2。走行中の安定性は高く、ドリフトにおいても扱いやすい。

CHECK POINT 2
スペシャルテクニック

数あるレッスンの中で、最もユニークなのがこれ。1周100mの特設コースをグルグル回るのだがこれが意外と難しい。サイドブレーキを用いるよりは、通常のブレーキを利かせ、コース外壁をスレスレに走るほうが無難だ。

▲スピンターンを練習するにはうってつけだが、これでクリアするのは至難の技だ。

Challenge Race クラブマンカップ

賞金 700,000 Credit Race Bonus

レースのグレードとしてはサンデーカップの1つ上。賞金が2倍以上と魅力的だが、その難易度はハンパではない。コースの形状はもちろんだが、登場する相手の車がやたらと速く、初期の愛車では全く歯が立たない。チューンアップや買い替えで対抗しよう。

▲各コーナーでは、ほかの車の速さに驚かされるぞ。

▲夜景の美しさに思わずレースを忘れてしまうほど。

▲アップダウンの激しいコーナーの連続が熱い!

この先へSTEP UP!!

A級ライセンスを取得し、サンデーカップやクラブマンカップも総なめにした人は、さらなる高みを目指そう!!

国際A級ライセンスの取得

この国際A級はこれまでのライセンスと違い、様々なコースでのタイムアタックがメインとなる。今まで培ってきたテクニックに関する総合力が試されるのだ。これを取得できれば、友だちへの立派な自慢のタネになることは間違いないぞ!!

取得に使用車種は、全て外車なのだ。

上級者向けレース

「もはや普通のレースでは満足できない!!」という人のために、「GT」ではイベントレースモードを用意。超高速サーキットばかりを集めたレースや改造車のみのレース、さらには市販車における最速マシン決定戦なんてモノまであるぞ!!

ユニークなレースが目白押し!!

タイプ別 車種選びとチューンアップ法を伝授

▶地道にお金を集めれば、こんなスペシャルモデルも入手可能だ

「ＧＴ」における最大の魅力の１つに、140種にも及ぶ登場車種があげられる。これだけあると、車を選ぶ際に迷ってしまうのは当然。性能面をいちいち見比べるのも面倒なので、単純に自分の好みか、能力に合った車を選んでみよう。自分の能力という点では、編集部の独断と偏見で右にその目安を記しておいた。参考にしよう。

こんな人にはこんな車をオススメ!!

タイプ	オススメ車
レースゲームは初めて ご心配なく。多少パワーは劣るが、扱いやすい右のような車を選ぼう。	**バランス重視** ミラージュ、シビック、シルビアetc.
車は結構好きである ドリフトするのが快感だという人には、小型でパワーのあるこの車だ!!	**コーナーリング重視** CR-X、RX-7、ユーノスetc.
人はオレを鬼と呼ぶ もはや普通の走りでは満足できない君には「怪物」カーを紹介しよう。	**パワー重視** スープラ、GTO、スカイラインetc.

TUNING チューニング

愛車をチューニングして、より性能アップが図れるというのが、このゲームの奥深い点。効果的にチューニングすれば、初期の段階で手に入る車でも、上位車種に負けない能力を発揮するのだ。以下に紹介するのはホンの一例だが、その効果のほどがうかがえるだろう。

入手可能なパーツ

各車種によって多少違いはあるが、大体18ほどの項目に分かれ、それぞれに何種類かのグレードが存在する。まさに、ユーザーの数だけチューニングの方法があるといっていい。

▲あまりの種類の多さに驚くばかり!

初心者でも扱いやすいバランス重視のチューニング

バランス タイプ

ここでいうバランスとは、あらゆる状況において操縦性が失われにくい車であるということ。つまり、プレーヤーの意志が素直に反映される「おとなしい」車とでも言うのだろうか。下記のようなチューンアップをすれば、そのスピードと安定性にはさらに磨きがかかるだろう

▲このクラスでは珍しいFR方式を採用したシルビアK's

シルビア K's	
ターボキット	初期の持ち金の余りで格安のタービンキットⅠを装着すれば、174psから218psまで一気に馬力アップだ!!
スタビライザー	前輪・後輪ともにハードタイプをオススメする。これで馬力アップに伴う車体の不安定さもしっかりカバーできるぞ。
サスペンション	コーナリングにおける安定性をさらに高めるために、サスは固めに。ＦＲ車独特のテールスライドには注意しよう。
ミッション	コーナーの立ち上がりで素早く加速するため、ギアとクラッチのパーツをグレードアップ。なるべく良い物を選ぼう。

▲ラリーでも、その実力をいかんなく発揮する高性能車だ。

ランサー EVOLUTIONⅣ	
ターボキット	もともと馬力の高いランエボだが、140万Creditと比較的安いタービンキットⅡの装着で、50馬力近く上乗せできる。
マフラー&エアクリーナー	エアクリーナーでは、値段から言ってセミレーシングタイプがオススメ。これでさらに20馬力のアップだ。
ミッション	できればギアを交換したいところだが、資金的に厳しいならフライホイールかクラッチの交換にとどめておこう。
タイヤ	比較的コーナーでの安定性に優れるランエボには、ソフトタイヤを用意して、グリップ性能の向上を図ろう。

コーナリングで差をつけたいならこんなチューニングを!

コーナリング タイプ

コーナリングタイプには、車体の軽さが生か[illegible]という間にトップスピードに到達する。そんなせる小型車が最適だ。コーナーを難なくこなし、[illegible]走り屋御用達ともいえる車を、さらに扱いやすしかも小さなボディに似合わぬ瞬発力で、あっ[illegible]くするチューンアップ法を紹介するぞ。

CR-X SIR

USED/INFORMATION
バルセロナグリーンパール
TYPE FF
180ps
970kg
442日目 1,795,000 ランサー

▲小気味良い走りで人気を博したライトウエイトスポーツ。

パーツ	解説
NAチューン	CR−Xにはターボを装着することが不可能。そこでこのNAチューンで点火時期を調整し、パワーアップを図ろう。
ミッション	値段的にオススメなのが、フライホイールとクラッチの交換。これでコーナーからの立ち上がりは格段に違ってくる。
スポーツブレーキレット	コーナリングにおけるメリハリのある運動性を実現するために、このキットは必要不可欠。資金をためて購入しよう。
タイヤ	路面に吸い付くような感覚をもたらすソフトタイヤの購入によって、この車のコーナリングはほぼ完璧となるのだ。

サバンナ RX-7 GT-X

USED/INFORMATION
ブレイズレッド
PRICE 874,000
TYPE FR
205ps
1250kg
18日目 1,000,000

▲高いポテンシャルを備えたロータリーエンジン搭載車。

パーツ	解説
ターボキット	少々値が張るが、タービンキットⅡを購入すれば一気に70馬力のアップにつながる。ぜひ手に入れたいパーツだ。
スタビライザー	RX−7はどちらかというとドリフトを多用するタイプ。車体の操作をしやすくするために、この装備は必需品だぞ。
ブレーキバランスコントローラ	小型車にもかかわらず、大きなパワーを生み出すロータリーターボには、高性能のブレーキパーツが必要なのだ。
サスペンション	初期のサスでは、車体がはずむような感覚がしてしまうので、最低でもスポーツサスペンションキットは購入したい。

上級者向け! 「怪物」を作り出すチューニング法

パワー タイプ

ＲＣＧマニアなら高性能車に乗って速いのは当たり前。手に負えないような荒馬を乗りこなしてこそ、一流のドライバーと呼べるのだ。ここでは、そんな異常とも言えるパワーを生み出す「怪物」車種のチューニングを紹介するぞ。我こそはという方は、ぜひ挑戦してみよう。

スープラ 3.0GT

USED/INFORMATION
ブルーマイカ
TYPE FR
240ps
1550kg
442日目 1,217,000 CR-X EF-8

▲走り出したら止まらない重機関車のイメージを持つ車だ。

パーツ	解説
ターボキット	最初からすでに240psを誇るこの車に、タービンキットを装着すれば、最高で500馬力近くまで引き上げられるのだ。
軽量化	総重量1.5トンを超えるスープラには、できる限り軽量化を図ることが必要。これでブレーキの利きも改善されるぞ。
スタビライザー	高速走行では安定しているスープラも、コーナーにかかると途端に不安定に。予防策としてこのパーツを購入しよう。
サスペンション	上記と同じ理由から、サスを強化して車体の安定を図る。値段的にはセミレーシングあたりがオススメだろう。

スカイライン GT-R Vspec II

USED/INFORMATION
クリスタルホワイト
PRICE 4,190,000
TYPE 4WD
280ps
1500kg
442日目 1,217,000 CR-X EF-8

▲中古車市場においては、文句なく最高スペックを誇る。

パーツ	解説
ターボキット	タイプⅣのキットを搭載すると、馬力はなんと700psを軽く超える!! まさしく「怪物」の名に相応しいマシンだ。
ブレーキバランスコントローラ	これほどのパワーを備えたマシンには、生半可なブレーキでは効果がない。このパーツは欠かせない装備といえるぞ。
スタビライザー	このレベルのマシンになると、ちょっとしたハンドルミスが命取りとなる。車体の安定性をできるだけ高めておこう。
マフラー&エアクリーナー	ターボキット以外で馬力を上げるなら、このチューンアップがオススメだ。これで40馬力ほど上乗せできるぞ。

桃太郎電鉄7

注目のデータを網羅した攻略ページを片手に、
さあ、キミも目指せ日本一の大社長!!

発売中 TBL	▶¥5,800 ▶ハドソン ▶MC(1ブロック) MT

シリーズ最新作にして、ＰＳでは初登場の「桃鉄７」。新種のカードと新しい駅、さらに新イベントが豊富に追加された今作では、より熱い駆け引きが楽しめます。また、史上最強最悪のお邪魔キャラ「ギーガボンビー」の登場で、常に急転直下の恐怖がつきまとうスリルにはさらに拍車がかかっていますよ。気の合う者どうし、年末はこのソフトで熱くなるのはいかがでしょう？（がんの）

『桃鉄7』のカード&全食品物件データを一挙公開！

「桃鉄」シリーズの醍醐味と言えば早いモン勝ち、奪ったモン勝ちの物件争奪戦と、多彩なカードを使った熱い駆け引き。ということで、今回は『桃鉄７』に登場する全てのカードの一覧表と食品物件のリストを大公開するぞ！

◀『桃鉄７』では新種のカードや新駅、新イベントが追加され、より充実した内容でのプレイが楽しめる。物件も一新されているので、『桃鉄』通のプレイヤーも新鮮な感覚で遊べるぞ。

やっぱりあった隠し要素！　毎度お約束、秘密のミニゲーム!!

●富士山の中心を調べて「坂のぼり」をプレイ

「ちいきデータ」を実行し、虫眼鏡で富士山の中心を調べるとミニゲームの「坂のぼり」が遊べるぞ。

▲金太郎のスピードをうまく調節しながら、障害だらけのコースを駆け抜けるアクションゲームだ。

●グアムのパイナップルを調べて「もぐら」をプレイ

同じように、虫眼鏡でグアムのパイナップルを調べると、ミニゲームの「もぐら」が遊べるのだ！

▲16個の穴から顔を出すデビルやキングボンビーをハンマーで撃退！　やしゃ姫を叩くとお手つきだ。

『桃鉄7』ポイント攻略

ライバルを蹴落とすには？　赤字街道から脱出するには？　逃げきり&一発逆転を狙うための５つのポイントを伝授!!

Check Point 1 大胆なスタートで先手を取れ！

ゲーム開始時の元手は1000万円。それだけを持ってスタートするわけだ。最初の１、２年は冬の期間だけ赤の駅を避ける(冬はマイナスの金額が大きい)ようにして、春・夏・秋は、大胆に目的地を目指そう。

◀スタート直後は赤マスに止まっても大したマイナスはない。仮に赤字が出ても、一番乗りできれば援助金で十分すぎるほどのお釣りがくる。

Check Point 2 貧乏神の好意は素直に受け取れ！

貧乏神はたまに、とりついているプレイヤーの物件を1/4の値段で他のプレイヤーに売ろうとする。このイベントで買い手に指名されたら、迷わずに必ず購入すること。お得な上に相手の邪魔にもなるぞ。

◀物件を4分の1で購入できると同時に、とりつかれたプレイヤーの独占駅が崩れることもある。自分がやられさえしなければ貧乏神もいいヤツだ。

『桃鉄7』カードリスト

『桃鉄７』では、カードの系列分けが明確になり、進行系と便利系のカードが別々[illegible]枚ずつ持てるようになった。"両"は進行系、便利系の空きスペースがあればどこでも入るカードだ。

カード名	効果	系列	売却価格
あっちいけカード	貧乏神がいるときに使うと、貧乏神が他の誰かのところに遊びに行く（行かないこともある）	便利	5,000万円
あまのじゃくカード	あまのじゃくを他の誰かにとりつかせる。とりつかれた相手はカードが使えなくなり、サイコロも１か２しか出なくなる	便利	4,000万円
イエローカード	青の駅と赤の駅がすべて黄色の（カードがもらえる）駅になる	便利	1,000万円
イトーヨーカード	止まった駅の物件を、25%割り引いた価格で、買えるだけ買える	便利	500万円
イレーザーカード	他の誰かの物件を消し去る。ブロックカードでも守ることはできない	便利	5,000万円
ウィルスカード	すべてのカードを食い尽くすまで消滅しない（持っているカードがすべてなくなってしまう）	両	売却不可
うたかたの夢カード	目的地のとなりまでは行けるが、次に１が出ないとどこかへ飛ばされてしまう	進行	1,000万円
うんちカード	うんちが現れて、しばらくのあいだ、そのポイントを通行できなくする	便利	1,000万円
うんち列車カード	うんち列車になって、追い越されなくなる	便利	1,000万円
エッグポーカード	エッグポーカーに勝つと大金が入る	便利	1,000万円
エンジェルカード	持っているだけで毎月お金が入ってくる。ミカエルに変身するとさらに高額が入ってくるようになる	便利	売却不可
オナラカード	オナラマンがあらわれて他の誰かの電車をぶっとばしてくれる	便利	1,000万円
おはらいカード	デビルカードなど、迷惑なカードを一度に全部消し去る	便利	1,000万円
おまもりカード	これを持っていると、貧乏神にとりつかれたときに貧乏神が物件を売れなくなる	便利	500万円
オレンジカード	使う度に急行カードの効果があるが、毎回４分の１の確率でなくなる可能性がある	進行	2,000万円
温泉フリーカード	温泉に止まるとスタンプが押される。スタンプを８つすべて集めると……。	便利	1,000万円
女湯カード	『桃鉄』シリーズのお約束	便利	10億円
カードつかえカード	他の誰か１人に無理矢理カードを使わせる	便利	1,000万円
かくれみのカード	しばらく姿を隠し、貧乏神のなすりつけをやりすごす	便利	1,000万円
刀狩りカード	他の誰かのカードを１枚奪って自分のものにする	便利	1,000万円
カメレオンカード	何かのカード（ランダム）の効果がある	便利	1,000万円
急行カード	サイコロが２コになり、出た目の合計分、進むことができる	進行	500万円
牛歩カード	他の誰かを毎月１マスしか進めなくする	便利	5,000万円
銀河鉄道カード	銀河鉄道マップに移動し、最後まで進むとそのときの目的地に入る	便利	1億円
キングデビルカード	キングデビルが取りついて、毎月お金が相当額減る	両	売却不可
クイズカード	相手を選んでクイズを出題し、相手がまちがえればプレイ年数×2000万円を奪い取る	便利	500万円
クリスマスカード	12月に使うと、何かいいことがある	便利	1,000万円
クレジットカード	持ち金が足りないときでも８回払いで物件が買える	便利	500万円
豪速球カード	他の誰かのカードをどれか１枚叩き割る	便利	3,000万円
ゴールドカード	駅で物件を購入する際に、１件だけ10分の１の値段で買える	便利	5,000万円
ゴッドカード	持っているだけで人類のピンチに役立つ？？	便利	5,000万円
サミットカード	このカードを使った場所に、他の全員を集める	便利	5,000万円

※売却価格はゲームスタートから15年までのものです。表内の「他の誰か」「どこか」とあるものは、それぞれ「他のプレイヤー１人にランダムに」「どこかの駅にランダムに」ということを指しています。

カード名	効　果	系列	売却価格
シャッフルカード	自分を含むプレイヤー全員のカードが、ランダムで入れ替わる	便利	500万円
新幹線カード	サイコロが４コになり、出た目の合計分、進むことができる	進行	2,500万円
スペシャルカード	サイコロの目を、１～６まで自由に選べる	進行	6,000万円
潜水艦カード	潜水艦で海底探索に出かけ、ランダムイベントが終了すると海上のどこかに浮上する	便利	2,000万円
仙台カード	仙台へ移動できる。仙台が目的地の場合は使えない	進行	4,000万円
増資カード	自分の持っている物件どれか１つに増資できる	便利	1,000万円
損害保険カード	大雪や台風といった災害時に、自分の物件がある都市が被害を受けた場合、保険金がおりる	便利	500万円
大逆転カード	サイコロを３回ふって、すべて１を出せば大金が入る	便利	1,000万円
ダイヤモンドカード	カード売場で、高額で売れる（売却価格は毎月変動する）	便利	相場
たいらのまさカード	全員の持ち金が平均化されて、同じになる	便利	1億円
ダビングカード	自分が持っているカードを、１枚複製できる	両	500万円
チェーン店カード	ラーメン店など、マップ上の物件ではないチェーン店を経営する	便利	売却不可
デビルカード	デビルが取りついて、毎月お金が減る	両	売却不可
テレポートカード	このカードを使うと他の誰かのそばに飛んでいく	進行	2,000万円
天運カード	相手を選んでサイコロ勝負（サイコロの目の大きいほうが勝ち）をする。３回勝負に勝てば掛け金の２倍が入る	便利	1,000万円
東京カード	東京へ移動できる。東京が目的地の場合は使えない	進行	4,000万円
冬眠カード	他の誰かがしばらく休みになる（グッスリンに勝てば起きることができる）	便利	5,000万円
徳政令カード	借金を帳消しにすることができる	便利	200万円
特急カード	サイコロが３コになり、出た目の合計分、進むことができる	進行	1,500万円
とびちりカード	日本全国数カ所に、うんちが降ってくる	便利	5,000万円
なすりつけカード	持ち金がマイナスのときに、借金を全額他の誰かに押しつけることができるが、失敗確率は高い	便利	5,000万円
のぞみカード	サイコロが５コになり、出た目の合計分、進むことができる	進行	4,000万円
ばかもんカード	ばかもんオヤジが他の誰かにとりつき、４～８カ月間、進行の邪魔をする（邪魔の内容はランダム）	便利	3,000万円
バキュームカード	うんちを取り除くことができる。ランダムで他の誰かの持ち金８分の１を吸い取ることもある	便利	5,000万円
場所がえカード	他の誰かと、マップ上の場所が入れ替わる	便利	5,000万円
ばちあたりカード	そのときの目的地にうんちを降らせる	便利	3,000万円
ぱろぷんてカード	８種類の効果の中からどれか１つが起こる	便利	3,000万円
ふういんカード	他の誰かのカードをしばらく使えなくする	便利	2,500万円
福の神カード	福の神が全員にお金をくれる	便利	500万円
福引きカード	お金がザクザク出てくる	便利	1,000万円
ぶっとばしカード	このカードを使うと、他の誰かがどこかへぶっとぶ	便利	5,000万円
ぶっとびカード	ヘリコプターでどこかへ移動する	進行	1,500万円
プラチナカード	１つの駅の物件すべてを、10分の１の価格で購入できる	便利	8,000万円
ブロックカード	持っているだけで他の誰かからのカードによる攻撃を防ぐ	便利	1,000万円
ボンビラスカード	貧乏神が何かに変身する	便利	3,000万円
みなぶっとびカード	全員にぶっとびカードの効果が起こる	進行	3,000万円
メイクドラマカード	最下位のプレイヤーが使うと、大金が入る	便利	1,000万円
めちゃぶつけカード	自分についているデビルを、必ず他の誰かに飛ばすことができる	便利	1,000万円
もしかしたらカード	駅名のスロットを目的地の駅名で止められれば目的地に入ることができる	便利	1,000万円
モモトラマンカード	事前に使っておけば、モモトラ警備隊がドジラに備えて警戒態勢に入る	便利	2,000万円
夢のまた夢カード	1度だけやり直しのきく、ぶっとびカード	進行	2,000万円
リトルデビルカード	リトルデビルが取りついて、毎月お金が少し減る	両	売却不可
リニアカード	サイコロをふるかわりに、30マスだけ進むことができる	進行	5,000万円
レッツ５カード	しばらくのあいだ毎月５マスずつ進むことができる	進行	2,000万円
レッドカード	青の駅と黄色の駅がすべて赤（マイナス）の駅になる	便利	2,000万円
６６６カード	他の誰かに悪魔がとりついて、しばらくのあいだ６ずつ移動させる	便利	3,000万円
ワクチンカード	８カ月間ウィルスカードを防ぐことができる	便利	1,000万円
１進めるカード	サイコロをふるかわりに、１マスだけ進むことができる	進行	5,000万円
２進めるカード	サイコロをふるかわりに、２マスだけ進むことができる	進行	5,000万円
３進めるカード	サイコロをふるかわりに、３マスだけ進むことができる	進行	5,000万円
４進めるカード	サイコロをふるかわりに、４マスだけ進むことができる	進行	3,000万円
５進めるカード	サイコロをふるかわりに、５マスだけ進むことができる	進行	3,000万円
６進めるカード	サイコロをふるかわりに、６マスだけ進むことができる	進行	3,000万円
北海道カード	北海道のどこかへ移動する	進行	2,000万円
東北カード	東北地方のどこかへ移動する	進行	2,000万円
関東カード	関東地方のどこかへ移動する	進行	2,000万円
中部カード	中部地方のどこかへ移動する	進行	2,000万円
近畿カード	近畿地方のどこかへ移動する	進行	2,000万円
四国カード	四国地方のどこかへ移動する	進行	2,000万円
中国カード	中国地方のどこかへ移動する	進行	2,000万円
九州カード	九州地方のどこかへ移動する	進行	2,000万円

Check Point 3 赤字のときこそ前向きにいこう

大きな赤字をかかえてトップ争いから離脱しても、「徳政令カード」など、確実に赤字を帳消しにできる手段はいくらでもある。黄色いマスに止まってカードを集めながら、めげずに巻き返しの好機を待とう。

▶物件をすべてなくしたら、赤字を逆に武器とするつもりでプレイしよう。「なすりつけカード」で地獄を見せるもよし。

◀ワープマスに入れば、持ち金が¥０になる＝赤字もなくなるし、「徳政令カード」で赤字を帳消しにすることもできる。

Check Point 4 一発勝負で大きく差をつけろ！

後続のライバルを振り切りたいときや、前の順位にいるプレイヤーを蹴落としたいときに有効なのが「クイズカード」と「天運カード」。特に「天運カード」は、うまくいけば確実に相手を失脚せしめる破壊力！

▶「クイズカード」で相手が間違えるとプレイ年数×２千万円も奪い取れる。相手を選んでクイズを仕掛けられるのがポイント。

◀「天運カード」は諸刃の剣。勝負に負けると掛け金をまるまる奪われてしまう。勝てば２倍になって返ってくるのだが‥‥

Check Point 5 ギーガボンビーの破壊力とは？

キングボンビーのカウントが０になると生まれるギーガボンビーは、全プレイヤーの持ち金とカードすべてと、独占駅の物件を１駅ぶんずつ食べてしまう。仕切り直しと思って気分を新たにプレイを続行せよ。

▶全プレイヤーを情け容赦なく襲うギーガボンビーの猛威を、防ぐ手だてはない。さらっと忘れよう。それが一番だ。

◀出現してしまうとどうしようもないギーガボンビーだが、カウントダウンの段階で、出現を防ぐ方法があるらしいぞ！

食品物件を買い占めて めざせ！食品王！

「桃太郎電鉄７」には、実に膨大な数の物件が登場する。それをここで一気に紹介してしまうのは、まず無理なので、今回は食品物件だけをピックアップした表を用意してみた。食品物件には、下に挙げたようなさまざまなメリットがあるので、ぜひこの表を活用してほしい。特に初心者の人や、序盤戦では、かなり使えるハズだぞ。

●食品物件のメリットはここだ！

値段が安いわりに高い収益率を誇り、さらにイベント性も豊かな食品物件は、堅実にゲームを運ぶうえで欠かせない種類の物件だ。そんな食品物件のメリットを詳しく解説するぞ！

食品物件のメリット1 お手軽な値段と高い収益率

食品物件の魅力は最低1000万円で買えるお手軽な値段と、平均50％以上の収益率の高さにある。独占した駅の食品物件は、ほとんどの場合次の決算で元が取れてしまうのだ。

▲赤字から復帰したばかりの局面では、短期間で確実に収益が上がる食品物件でコツコツ態勢を立て直す戦略が有効。

食品物件のメリット2 思わぬ臨時収入でウッハウハ

突発的に起こる大人気イベントと、4年に1度の食品日本一という、臨時収入が発生するイベントが2つあるのも食品物件の魅力。農林物件の不作のような、マイナスもない。

▲1年のあいだ臨時収入が入るのは嬉しい限り。イベントに対応している物件（右の表の臨収が○のもの）は要チェックだ!!

食品物件のメリット3 記念仙人に会う確率が高い

手軽に買える食品物件を買い占めていると、通算100個目の物件が購入されるたびに発生する、記念仙人のイベントに当たりやすい。これも立派な食品物件のメリットだ。

▲記念仙人からもらった貴重なカードが、逆転への第1歩になることも十分に有り得ることなのだ。期待しよう。

物件	金額	収益率	臨収
青森（あおもり）	**東北地方**		
ホタテ料理屋	1000万円	50%	×
ホタテ料理屋	1000万円	50%	×
ホタテ料理屋	1000万円	50%	×
明石（あかし）	**近畿地方**		
アナゴ寿司屋	1000万円	50%	
アナゴ寿司屋	1000万円	50%	○
明石タコ焼き屋	1000万円	50%	○
明石タコ焼き屋	1000万円	50%	
秋田（あきた）	**東北地方**		
いなにわうどん屋	1000万円	50%	×
いなにわうどん屋	1000万円	50%	×
しょっつる鍋屋	2000万円	50%	×
しょっつる鍋屋	2000万円	50%	×
きりたんぽ鍋屋	3000万円	50%	×
きりたんぽ鍋屋	3000万円	50%	×
旭川（あさひかわ）	**北海道地方**		
旭川ラーメン屋	1000万円	50%	×
旭川ラーメン屋	1000万円	50%	×
旭川ラーメン屋	1000万円	50%	×
網走（あばしり）	**北海道地方**		
ハッカ工場	10億円	2％	×
池田（いけだ）	**北海道地方**		
ワイン工場	5億円	5％	×
ワイン工場	5億円	5％	×
ワイン工場	5億円	5％	×
出雲（いずも）	**中国地方**		
出雲そば屋	1000万円	50%	×
出雲そば屋	1000万円	50%	×
出雲そば屋	1000万円	50%	×
出雲そば屋	1000万円	50%	×
出雲そば屋	1000万円	50%	×
出雲そば屋	1000万円	50%	×
出雲そば屋	1000万円	50%	×
出雲そば屋	1000万円	50%	×
伊勢（いせ）	**近畿地方**		
伊勢うどん屋	1000万円	50%	×
伊勢うどん屋	1000万円	50%	×
ふくふくもち屋	1000万円	50%	×
ふくふくもち屋	1000万円	50%	×
てこね寿司屋	1000万円	50%	×
てこね寿司屋	1000万円	50%	×
てこね寿司屋	1000万円	50%	×
宇都宮（うつのみや）	**関東地方**		
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
ギョーザ屋	1000万円	50%	×
宇和島（うわじま）	**四国地方**		
たいめし屋	1000万円	50%	×
たいめし屋	1000万円	50%	×
大阪（おおさか）	**近畿地方**		
タコ焼き屋	1000万円	50%	×
タコ焼き屋	1000万円	50%	×
タコ焼き屋	1000万円	50%	×
お好み焼き屋	1000万円	50%	×
お好み焼き屋	1000万円	50%	×
てっちり屋	1億円	1％	×
岡山（おかやま）	**四国地方**		
きびだんご屋	1000万円	50%	○
きびだんご屋	1000万円	50%	○
きびだんご屋	1000万円	50%	○
ままかり寿司屋	1000万円	50%	×
ままかり寿司屋	1000万円	50%	×
沖縄（おきなわ）	**九州地方**		
アイスクリーム屋	1000万円	100%	×
アイスクリーム屋	1000万円	100%	×
小樽（おたる）	**北海道地方**		
ウニ丼屋	1000万円	50%	×
ウニ丼屋	1000万円	50%	×
イクラ丼屋	1000万円	50%	×
イクラ丼屋	1000万円	50%	×
寿司屋横町	1億円	5％	×
鹿児島（かごしま）	**九州地方**		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
さつまあげ屋	1000万円	50%	×
さつまあげ屋	1000万円	50%	×
金沢（かなざわ）	**中部地方**		
あんころもち屋	1000万円	50%	×
あんころもち屋	1000万円	50%	×
岐阜（ぎふ）	**中部地方**		
アユ料理屋	1000万円	50%	×
アユ料理屋	1000万円	50%	×
京都（きょうと）	**近畿地方**		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
つけもの屋	2億円	10%	×
つけもの屋	2億円	10%	×
ゆば料理屋	3億円	10%	×
湯どうふ料理屋	4億円	10%	×
湯どうふ料理屋	4億円	10%	×
料亭	10億円	10%	×
料亭億光	20億円	20%	×
清里（きよさと）	**中部地方**		
巨峰アイス屋	1000万円	50%	×
手作りハムの店	1000万円	50%	×
釧路（くしろ）	**北海道地方**		
ほっかぶり寿司屋	1000万円	50%	
ほっかぶり寿司屋	1000万円	50%	
熊本（くまもと）	**九州地方**		
熊本ラーメン屋	1000万円	50%	×
からしレンコン屋	1000万円	50%	×
からしレンコン屋	1000万円	50%	×
高知（こうち）	**四国地方**		
アイスクリン屋	1000万円	50%	×
さわち料理屋	1億円	2％	×
甲府（こうふ）	**中部地方**		
ほうとう鍋屋	1000万円	50%	×
ほうとう鍋屋	1000万円	50%	×
神戸（こうべ）	**近畿地方**		
フランスパン屋	1000万円	100%	×
フランスパン屋	1000万円	100%	×
中華飯店	1億円	1％	×
中華飯店	1億円	1％	×
ステーキハウス	5億円	2％	×
ステーキハウス	5億円	2％	×
小淵沢（こぶちざわ）	**中部地方**		
駅弁屋	1000万円	100%	×

※赤い文字の物件は、臨時収入の入る物件です。

サイパン	海外		
物件	金額	収益率	臨収
マカデミナッツ屋	1000万円	50%	×
マカデミナッツ屋	1000万円	50%	×
札幌（さっぽろ）	北海道地方		
物件	金額	収益率	臨収
旭川ラーメン屋	000万円	100%	×
札幌ラーメン屋	1000万円	50%	×
札幌ラーメン屋	1000万円	50%	×
ジンギスカン鍋屋	3000万円	20%	×
あわび料理屋	1億円	10%	×
ビール工場	20億円	10%	×
ビ ル工場	20億円	10%	×
静岡（しずおか）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
釜あけ しらす屋	1000万円	50%	×
わさび漬け屋	1000万円	50%	
下関（しものせき）	中国地方		
物件	金額	収益率	臨収
フグ料理屋	1000万円	50%	×
フグ料理屋	1000万円	50%	×
フグ料理屋	1000万円	50%	×
フグ料理屋	1000万円	50%	×
新宮（しんぐう）	近畿地方		
物件	金額	収益率	臨収
さんま寿司屋	1000万円	50%	×
さんま寿司屋	1000万円	50%	×
めはり寿司屋	1000万円	50%	×
めはり寿司屋	1000万円	50%	×
仙台（せんだい）	東北地方		
物件	金額	収益率	臨収
ずんだもち屋	1000万円	50%	×
ずんだもち屋	1000万円	50%	×
牛たん屋	3000万円	20%	×
牛たん屋	3000万円	20%	×
仙台牛屋	億円	5%	×
仙台牛屋	1億円	5%	×
高松（たかまつ）	四国地方		
物件	金額	収益率	臨収
さぬきうどん屋	1000万円	50%	×
さぬきうどん屋	1000万円	50%	×
和三盆工場	2億円	10%	×
高山（たかやま）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
みたらしだんご屋	1000万円	50%	×
みたらしだんご屋	1000万円	50%	×
飛騨牛屋	5000万円	50%	
銚子（ちょうし）	関東地方		
物件	金額	収益率	臨収
ぬれせんべい屋	1000万円	50%	×
ぬれせんべい屋	1000万円	50%	×
ぬれせんべい屋	1000万円	50%	×
敦賀（つるが）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
越前ガニ屋	5000万円	50%	×
富山（とやま）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
マス寿司屋	1000万円	50%	×
マス寿司屋	1000万円	50%	×
長崎（ながさき）	九州地方		
物件	金額	収益率	臨収
ちゃんぽん屋	1000万円	50%	×
ちゃんぽん屋	1000万円	50%	×
さらうどん屋	1000万円	50%	×
びわゼリー屋	1000万円	50%	○
びわゼリー屋	1000万円	50%	○
カステラ屋	1000万円	50%	×
カステラ屋	1000万円	50%	×
中華飯店	1億円	1%	×
長浜（ながはま）	近畿地方		
物件	金額	収益率	臨収
鴨なべ屋	1000万円	50%	×
フナずし屋	1000万円	50%	×

名古屋（なごや）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
天むす屋	1000万円	50%	×
天むす屋	1000万円	50%	×
きしめん屋	1000万円	50%	×
きしめん屋	1000万円	50%	×
みそ煮うどん屋	1000万円	50%	○
みそ煮うどん屋	1000万円	50%	○
那須（なす）	関東地方		
物件	金額	収益率	臨収
釜めし屋	1000万円	50%	×
釜めし屋	1000万円	50%	×
奈良（なら）	近畿地方		
物件	金額	収益率	臨収
奈良づけ屋	1000万円	50%	×
そうめん工場	1億円	1%	×
そうめん工場	1億円	1%	×
新潟（にいがた）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
のっぺ汁屋	1000万円	50%	×
のっぺ汁屋	1000万円	50%	×
南蛮エビ屋	1000万円	50%	×
南蛮エビ屋	1000万円	50%	×
博多（はかた）	九州地方		
物件	金額	収益率	臨収
ラーメン屋台	1000万円	50%	×
ラーメン屋台	1000万円	50%	×
めんたいこ屋	1000万円	50%	×
めんたいこ屋	1000万円	50%	×
イカ料理屋	1億円	10%	○
フグ料理屋	1億円	5%	×
函館（はこだて）	北海道地方		
物件	金額	収益率	臨収
塩ラーメン屋	1000万円	50%	○
塩ラ メン屋	1000万円	50%	○
浜松（はままつ）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
ウナギ料理屋	1000万円	50%	×
ウナギ料理屋	1000万円	50%	×
原宿（はらじゅく）	関東地方		
物件	金額	収益率	臨収
イタリア料理屋	2億円	1%	×
フランス料理屋	3億円	1%	×
ハワイ	海外		
物件	金額		臨収
マカデミナッツ屋	1000万円	50%	×
マカデミナッツ屋	1000万円	50%	×
広島（ひろしま）	中国地方		
物件	金額	収益率	臨収
ぽよまん屋	1000万円	50%	×
もみじ万頭屋	1000万円	50%	×
お好み焼き屋	1000万円	50%	×
お好み焼き屋	1000万円	50%	×
カキ料理屋	1000万円	50%	×
カキ料理屋	1000万円	50%	×
福井（ふくい）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
水ようかん屋	1000万円	50%	○
水ようかん屋	1000万円	50%	○
越前おろしそば屋	1000万円	50%	○
越前おろしそば屋	1000万円	50%	○
越前ガニ屋	5000万円	50%	×
富良野（ふらの）	北海道地方		
物件	金額	収益率	臨収
ワイン工場	3億円	1%	×
松江（まつえ）	中国地方		
物件	金額	収益率	臨収
和菓子屋	1000万円	50%	×
ぼてぼて茶屋	1000万円	50%	×
ぼてぼて茶屋	1000万円	50%	×
しじみ料理屋	1000万円	50%	×
しじみ料理屋	1000万円	50%	×
松坂（まつさか）	近畿地方		

物件	金額	収益率	臨収
松坂牛屋	1億円	5%	×
松坂牛屋	1億円	5%	×
松坂牛屋	1億円	5%	×
松坂牛屋	1億円	5%	×
松坂牛屋	1億円	5%	×
松坂牛屋	1億円	5%	×
松坂牛屋	1億円	5%	×
松坂牛屋	1億円	5%	×
松島（まつしま）	東北地方		
物件	金額	収益率	臨収
笹かまぼこ屋	1000万円	50%	×
笹かまぼこ屋	1000万円	50%	×
笹かまぼこ屋	1000万円	50%	×
笹かまぼこ屋	1000万円	50%	×
笹かまぼこ屋	1000万円	50%	×
松本（まつもと）	中部地方		
物件	金額	収益率	臨収
信州そば屋	1000万円	50%	×
信州そば屋	1000万円	50%	×
信州そば屋	1000万円	50%	×
松山（まつやま）	四国地方		
物件	金額	収益率	臨収
タルト屋	1000万円	50%	×
水戸（みと）	関東地方		
物件	金額	収益率	臨収
のし梅屋	1000万円	50%	×
のし梅屋	1000万円	50%	×
納豆菓子屋	1000万円	50%	○
納豆料理屋	5000万円	20%	×
納豆料理屋	5000万円	20%	×
納豆工場	1億円	1%	×
納豆工場	1億円	1%	×
宮崎（みやざき）	九州地方		
物件	金額	収益率	臨収
チーズまんじゅう屋	000万円	50%	×
盛岡（もりおか）	東北地方		
物件	金額	収益率	臨収
冷めん屋	1000万円	50%	×
冷めん屋	1000万円	50%	×
ジャージャーめん屋	1000万円	50%	×
ジャージャーめん屋	1000万円	50%	×
わんこそば屋	1000万円	50%	×
わんこそば屋	1000万円	50%	×
わんこそば屋	1000万円	50%	×
山形（やまがた）	東北地方		
物件	金額	収益率	臨収
からからせんべい屋	1000万円	50%	×
からからせんべい屋	1000万円	50%	×
イモ煮屋	1000万円	50%	×
イモ煮屋	1000万円	50%	×
夕張（ゆうばり）	北海道地方		
物件	金額	収益率	臨収
めろんゼリー屋	1000万円	50%	○
めろんゼリー屋	1000万円	50%	○
横浜（よこはま）	関東地方		
物件	金額	収益率	臨収
ラーメン記念館	1億円	20%	×
中華飯店	3億円	1%	×
中華飯店	3億円	1%	×
米沢（よねざわ）	東北地方		
物件	金額	収益率	臨収
そんぴんラーメン屋	1000万円	50%	×
そんぴんラーメン屋	1000万円	50%	×
米沢牛屋	1億円	5%	×
和歌山（わかやま）	近畿地方		
物件	金額	収益率	臨収
梅干し工場	1億円	2%	×
梅干し工場	1億円	2%	×
稚内（わっかない）	北海道地方		
物件	金額	収益率	臨収
たこしゃぶ屋	1000万円	50%	×
たこしゃぶ屋	1000万円	50%	×

機動戦士Zガンダム

『Zガンダム』の最後に隠されたヒミツをスクープ！
これで骨の髄まで楽しめるってワケだ。

発売中 3D・STG	▶¥7,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、TC ▶2P対戦可 ▶CD2枚組

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介しているように2つのストーリーモードをクリアすると、対戦時に選択できるパイロットと機体が増えていく楽しみがある。このほかにも、ゲーム中に登場するMSを自由な角度から見ることができる"MS VIEWER"では、クリアすることで見ることができる機体の種類が増えていく。また、クリアしたステージまでのムービーは、"MOVIE VIEWER"でいつでも観賞することが可能だぞ。クリア後のフォローも充実しているのだ。(さとちー)

驚異の独占スクープ！なんとGP-01FbとGP-02が隠されていた！

なんと『Zガンダム』に、OVAで登場したGP-01FbとGP-02が隠しキャラとして収録されているのだ。Zに勝る機動力と破壊力を備えた2機の使用方法をどこよりも早く紹介!!

▲GP-01を宇宙用に改良した機体。Zガンダムを超える、高速移動が可能。

使用方法

対戦モードで勝ち進んでいくと、最後に隠しキャラクターのコウ・ウラキ、あるいはアナベル・ガトーが出現する。彼らに勝ってからセーブをすると、次からコウやガトーがプレイヤーキャラとして使用可能になるぞ。がんばって勝ち抜くのだ。

▲核を武装した、かなりデンジャラスなGP-02。ゲーム中での実力やいかに!?

▶テストパイロットだったコウは、トーのガンダム強奪事件によりGP-01のパイロットとなる。いわゆるニュータイプではない。

◀かつてはザビ家の親衛隊員も務めていたエリート軍人。「ソロモンの悪夢」として名が通っており、操縦の腕もかなりのものだ。

「0083スターダストメモリー」とは？

このゲームに隠れキャラクターとして登場するパイロットのコウ・ウラキとアナベル・ガトー、MSのGP-01FbとGP-02は、OVA版「0083スターダストメモリー」に登場したキャラクターだ。エピソード的には「Zガンダム」の前に当たり、テスト中、ジオン軍残党にジャックされて持ち出されてしまった試作モビルスーツGP-02を巡ってストーリーが展開していく。知らない人は、ビデオでチェックしてみよう！

対戦モードで全キャラ&機体を使いこなすための早見表！

カミーユモード

ステージ	追加パイロット	追加モビルスーツ
03	カクリコン	マラサイ
04	ソロッコ、ブラン	メッサーラ、アッシマー
05	ロザミア、アムロ	ギャプラン
06	フォウ	サイコガンダム
07	エマ	Zガンダム
08	―	ガブスレイ
09	ヤザン	―
10	マウアー	―
11	―	バイアラン
14	―	バウンドドック、ハンブラビ、ジ・オ

シャアモード

ステージ	追加パイロット	追加モビルスーツ
02	ブラン	百式、アッシマー
04	マウアー	ガブスレイ
05	ヤザン	ハンブラビ
06	フォウ	サイコガンダム
08	ハマーン	キュベレイ

ここでは、ストーリーモードをクリアすることにより追加されるパイロット&モビルスーツ(以下MS)をステージ別に表にまとめてある。上のGP-01Fb、GP-02の2機の隠しMSを含め、全19機を使用できるようにし、より対戦モードを楽しもう。

▶総勢16人のパイロットが勢揃い。キミの手で選択できるようにしよう。

◀MSの種類はとっても豊富。ちなみに対戦時の能力はパイロットではなく、機体の性能が大きく左右する。

 CGイラスト/高梨 誠

全キャラクター一覧&使用可能モビルスーツワンポイント攻略

対戦モードで選択できるパイロットの紹介に加え、各パイロットが搭乗できるMSまたはMAの機体をそれぞれに掲載。キミのお気に入りのパイロットは、どの機体に乗ることができるのかな？

▲パイロットで選ぶか、性能重視の機体をチョイスするかはキミ次第。ファンならここは、パイロットのキャラクター性に重点をおいて対戦に挑みたいところ。

KAMIRU

名前：カミーユ・ビダン
ＣＶ：飛田展男
搭乗機種：ガンダムＭｋⅡ、リック・ディアス、Ｚガンダム

主人公のカミーユは、やはりＺガンダムが似合っている。もちろんゲーム中の機体性能も抜群のポテンシャルを誇るＺガンダムだけに、対戦プレイでもその威力を発揮するだろう。また、リック・ディアスはシールド装備がないため、苦戦は必至。

CHAR

名前：シャア・アズナブル
ＣＶ：池田秀一
搭乗機種：リック・ディアス、百式、ガンダムMkⅡ

かつての１年戦争で赤い彗星と呼ばれ、連邦軍から恐れられていたシャア。「Ｚガンダム」の劇中ではクワトロ・バジーナと名乗り、過去に背を向けていた……。彼が搭乗する３機種の中で全身を金色で染め、ＭＳの肩には漢字で〝百〟の文字のある百式がオススメ。

AMURO

名前：アムロ・レイ
ＣＶ：古谷　徹
搭乗機種：リック・ディアス、ガンダムＭｋⅡ、Ｚガンダム

初代ガンダムのパイロットであり、１年戦争の英雄。シャアとは因縁の仲。この『Ｚ』で７年ぶりの再会を果たすことに。ゲーム中のアムロは、やはりガンダム系の機体に搭乗することができる。同じＺガンダムでも、雰囲気が違って見えるかも。

EMMA

名前：エマ・シーン
ＣＶ：岡本麻弥
搭乗機種：リック・ディアス、ガンダムＭｋⅡ

もとはティターンズのパイロットだったエマだが、バスクの非人道的なやり口を見限ってエゥーゴに参加した。カミーユがＺガンダムに搭乗後は、ガンダムＭｋⅡのメインパイロットとなる。搭乗機体が弱いので対戦モードでは、苦戦するぞ。

FOUR

名前：フォウ・ムラサメ
ＣＶ：島津冴子
搭乗機種：サイコガンダム

彼女の名前の由来は、ニュータイプ研究施設・ムラサメ研究所で４番目の被験体ということでフォウ・ムラサメと名付けられた。彼女はサイコガンダム専用のパイロットで、ゲーム中でも搭乗するのはこの機体のみ。サイコガンダムは機体こそ大きいが動きが鈍く、シールド装備もないので苦戦は必至。

ROSAMIA

名前：ロザミア・バダム
ＣＶ：藤井佳代子
搭乗機種：ギャプラン、バウンドドック

オーガスタ研究所が作り出した強化人間。臓器までも強化され、高空でも不自由なく呼吸ができることから、高い機動性を誇る可変ＭＳのパイロットとして活躍する。彼女が搭乗する２機のＭＳは、どちらも機動性に優れ、火力もかなり高い。

JERID

名前：ジェリド・メサ
ＣＶ：井上和彦
搭乗機種：ハイザック、ガルバルディβ、マラサイ、ガブスレイ、バウンドドック、バイアラン

ティターンズのＭＳパイロット。グリーンノアでのカミーユとの一件以来、２人はライバルとなる。ジェリドはカミーユに負ける度にＭＳを乗り換えたため、搭乗機種は登場するパイロットの中で１番多い。

KACRICON

名前：カクリコン・カクーラ
ＣＶ：戸谷公次
登場機種：マラサイ、ハイザック、ガンダムＭｋⅡ

グリプスに第２陣として配置されたパイロット。アレキサンドリアに乗り込み、ハイザックやマラサイを駆ってアーガマを執拗に狙う。しかしジャブロー降下の際、カミーユとの戦いで戦死。このシーンはゲーム中でもちゃんと再現されている。

LILA

名前：ライラ・ミラ・ライラ
ＣＶ：藤野かほる
登場機種：ガルバルディβ、ハイザック

ルナツーに所属するボスニアのガルバルディ隊の隊長。アーガマ追撃の際にジェリドと知り合い、彼に宇宙での人のあり方を説いた。彼女が搭乗するカルバルディβはオーソドックスなタイプの設定で、ガンダムＭｋⅡに近い操作感覚でプレイできる。

MOUAR

名前：マウアー・ファラオ
ＣＶ：榊原良子
搭乗機種：ガブスレイ

ジャブローでの戦いでジェリドを助けたのをきっかけに、そのあとは彼と行動を共にする。ジェリドの才能を信じてパートナーになったが、彼をかばいＺガンダムのライフルの直撃を受け戦死。彼女が搭乗する機体のガブスレイは可変ＭＳ。変形時の機動性は高いが、シールドがないのが残念。

BURAN

名前：ブラン・ブルターク
ＣＶ：中村秀利
搭乗機種：アッシマー

オークランドのニュータイプ研究所所属のブランはティターンズと手を組み、アウドムラ追撃の作戦に参加する。彼が搭乗する可変ＭＡ・アッシマーは機動性に優れ、変形時の円盤のような形が印象的。劇中同様、ゲームでもアムロが操縦するリック・ディアスのビームサーベルの前に倒れる。

YAZAN

名前：ヤザン・ゲーブル
ＣＶ：大塚芳忠
搭乗機種：ギャプラン、ハンブラビ

ティターンズに所属するＭＳパイロット。狂暴で野獣のような性格をしていて、軍規お構いなしでワンマンな戦闘を繰り広げる。ヤザンが搭乗するギャプランとハンブラビは、どちらも可変ＭＳで機動性が高い。どちらかと言えば、ギャプランの方が扱いやすい機体だろう。

PAPTIMUS

名前：パプテマス・シロッコ
ＣＶ：島田　敏
搭乗機種：メッサーラ、ジ・オ

巨大輸送船ジュピトリスのキャプテンであり、ＭＳの設計も手がけるパイロット。〝木星帰りの男〟と呼ばれ、自分のカリスマ性の高いことを利用し、有能なニュータイプの女性パイロットを集めている。ゲーム中でも高性能を発揮するジ・オだが、シールドがないために対戦では苦戦を強いられる。

HAMAN

名前：ハマーン・カーン
ＣＶ：榊原良子
搭乗機種：キュベレイ

ジオン公国の残党が集結する、小惑星基地アクシズの実質的な指導者。ザビ家の血を引くまだ幼いミネバを擁し、地球圏にジオンの復興をもくろんでいる。彼女が搭乗するキュベレイは、ファンネルを装備している。ゲーム中でもファンネルによる遠隔攻撃が可能。相手を翻弄するのに効果的だ。

シャアモード全ステージ攻略！　これでキミも真のニュータイプだ！

エピソード1 旅立ち
頼りになるビームライフルで牽制する

コロニー内でガンダムMkⅡと戦ったあと、宇宙に出てガルバルディβを迎え撃つ。このステージのみリック・ディアスで戦うことになるが、この機体はビームライフルの弾数が多いため比較的楽に戦える。遠距離からビームライフルで牽制しつつ近づき、密着状態からビームサーベルで斬りつけるのだ。

▲このくらいの位置なら、ビームサーベルが届くぞ。

▲相手の遠距離攻撃は、確実に避けろ。

エピソード5 アクシズからの使者
簡単なちょっと変わった戦艦戦

メガランチャーを使用した戦艦戦。ターゲットサイトが赤くなると弾を撃つことができるが、その間に相手の攻撃を喰らってしまうとサイトが初期状態に戻るので注意。

▲戦艦のビーム砲は、左右の移動でかわすこと。

▲サイトが赤になったら攻撃!!

エピソード2 ジャブローの風
相手によって戦い方のバリエーションを変える

まず、宇宙でメッサーラとの戦い。この戦闘は倒さなくても一定時間が過ぎると自動的にクリアとなるので、無理して戦わなくてもいい。地球のジャブローに侵入すると、基地を舞台にしたマラサイ戦が待っている。コイツは基本戦法で楽勝。次のアッシマー戦はスキを見て近づき、ひたすら接近戦を挑めば楽々クリア。

▲前ダッシュからビームライフルを撃つと、相手に当たりやすい。タイミングをはかれ!!

エピソード6 キリマンジャロの嵐
常に密着戦からビームサーベルで斬る

巨大なサイコガンダムとの戦い。ビームライフルでの攻撃は確実にガードしてくるため、多少危険性はあるが接近戦を挑むのが得策。ビームサーベルの連続斬りを当てれば、1発目をガードしたサイコガンダムが反撃しようとしたところに2発目の斬り攻撃が入る。常に密着することに集中するのがポイントだぞ。

▲ここまで接近して、ビームサーベルで斬りつけるのだ。

▲多少のダメージは覚悟する必要あり。

エピソード3 アムロ再び
動きの速い相手に翻弄されるな！

まずアッシマー戦。今度は地上がない空中戦なので、変形時のアッシマーの動きに翻弄されないよう、確実に相手を補足することが大切。また、アッシマーの変形終了後のスキを狙い、バーニアで接近してビームサーベルで斬りつけるのも忘れないように！

▲飛び回るアッシマーは、無理に追わないこと。変形がとけた隙を狙うのだ。

▲味方のアウドムラも援護射撃をしてくれる。アウドムラ付近で戦うのがいいぞ。

エピソード7 天から来るもの
懐に飛び込めば楽勝できる

ガブスレイは右手からビームを撃ってくるので、右へ旋回して移動すれば相手の攻撃が当たりにくい。また、ガブスレイはビームサーベルを振るスピードが遅いから、接近戦で斬り合いになってもこちらが有利だぞ。

▲遠距離ではガブスレイのビーム攻撃が脅威となってしまう。

▼しかし懐に飛び込んでしまえば、こちらの間合い。ビームサーベルでアッという間！

エピソード4 ムーンアタック
ハイザックのトマホーク攻撃に要注意!!

このステージは、ハイザックと戦艦の連戦になる。ハイザックを倒すとすぐに戦艦との戦いになり、これを沈めても再びハイザックとの戦いが…。体力ゲージが回復しないため、ダメージを押さえられるかがポイント。特にハイザック戦では相手との距離をおき、近づいてきたところにビームライフルを撃ち込むのだ。

▲バーニアで近づいてきたらすかさずビームライフル！

▲艦隊は、遠距離からビームライフルを撃っていればOK。

エピソード8 宇宙を駆ける
持久戦にならないように速攻で倒しにかかれ！

ラストステージでは、ジ・オとキュベレイの2強が待ち受けている。だが、今までのノウハウを生かして接近戦に持ち込めれば、勝利の確率はグーンと上がる。ジ・オは見た目よりも動きが素早いので、バーニアを使って接近しよう。キュベレイ戦はファンネル攻撃が厄介。避けるのは難しいのでやはり接近戦だ。

▲見た目とは裏腹に、機動性に優れているジ・オ。

▲ファンネルが頭上から狙っているが、かまわずに攻撃!!

カミーユモードを再チェック！

▲カミーユは前半、ガンダムMkⅡで戦うことになる。

ディスク1に収録されているストーリーモード（カミーユモード）は、TVアニメと同じエピソードを追いながらゲームが進行していく。エピソード1の黒いガンダムから始まり、サイド1の脱出、月の裏側、ジャブローの風、アムロ再び、ホンコンシティ、Zの鼓動、ムーンアタック、反撃など原作通りのエピソードが用意されている。それぞれの1つのエピソードに1つの戦いというのではなく、エピソード内に複数のシチュエーションが用意されていて、連戦するケースも出てくるのだ。いろいろなシチュエーションでの戦いを勝ち抜いていくわけだが、エピソード4の「ジャブローの風」が前半の山場となる。ここの大気圏突入時は、フライングアーマーに乗っての戦闘。フライングアーマーは移動の自由が利かず、方向を定めるのもままならないのだ。相手の放った弾をかわす以外は、あまり左右への移動を行わないようにしよう。もしフライングアーマーが横を向いてしまい、正面にいる相手を補足できない場合は、✚キーの上を押してフライングアーマーの挙動を制御するのだ。移動は上下方向を基本にしよう。

▲武器選択時は、どのステージでもビームライフルを選ぼう。

◀これが問題の大気圏突入時の戦闘。相手を常に目線上にキープするように制御するのだ。

また、相手のMSで厄介なのが、機動力の高い可変MS。こちらのビームライフルによる攻撃はほとんど当たらないうえ、タイムばかりムダに過ぎていく。そこでダメージ覚悟で接近戦を挑み、ビームサーベルで斬りつけよう。可変MSのほとんどがシールドを装備していないので、接近して斬りつければ確実にダメージを与えることができる。ただし、相手もジッとしているわけではなく、細かい移動でかわしてくるので、ビームサーベルで斬りつけるときは攻撃ボタンを2回押しして連続斬りにするといい。たとえ相手にシールドがあったとしても、防御をといた瞬間にダメージを与えることができるため、ガンガン斬っていくのが得策なのだ。

▲シールドのないMSでは、距離をとって戦おう。

◀防御ボタンは常に押しっぱなしで相手に近づき、そのままビームサーベルで攻撃を仕掛ける。

エピソード8「ムーンアタック」とエピソード13「ゼダンの門」は、インターミッションのない戦いが続くステージ。ここでは、いかにダメージを抑えられるかが重要。そこで攻撃がかわしやすい遠距離離戦を心がけ、バーニアを利用して上下方向へ避けよう。

▲連戦ではダメージを受けないように遠距離で戦うのだ。

対戦で勝つために

▲対戦では、MSの選択が勝敗を大きく左右する。

相手がCOMならパターンにハメることもできるが、いざ人との対戦となると相手も今回紹介しているようなテクニックは熟知しているはず。ただ単に接近して斬りつけたり、遠距離からビームライフルを狙っても避けられてしまう。そこで、シールドを構えていても攻撃がヒットするスペシャルな情報をこっそり伝授（笑）。たとえシールドを構えていても、本体の側面や背後から攻撃すれば、シールドの効果はないのだ。そこで接近して上昇下降、左右へのダッシュ移動を巧みに利用して相手のウイークポイントを押さえる。

▲遠距離戦は不毛なのでやめましょう。

▼相手の背後に回り込めれば攻撃のチャンス

『Zガンダム』ポスターを50名にプレゼント！

『Zガンダム』の販促用ポスターを、抽選で50名にプレゼント！　欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、右のあて先まで送ろう。締め切りは1月29日（当日消印有効）。発表は発送をもって代えさせていただきます。

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F DPS
「オレとZちゃん」係

▶このイカしたCGによるデザインの「Zガンダム」ポスターを、このチャンスにゲットしようぜ!!

CGイラスト／永島智和

フロントミッションオルタナティヴ

戦場の超リアルな臨場感がたまらない本作品。今回は中盤の8ミッションを徹底攻略する!

発売中 ▶¥5,800 ▶スクウェア
S・RPG ▶MC(1ブロック)/マウス対応

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

敵との戦いのなかで、さまざまな戦略を練っていくのが普通のS・RPGの楽しみ方だが、この『オルタナティヴ』はそれだけではない! リアルな戦闘シーンや全編に流れるテクノサウンドを体で味わうことも、大きな魅力の1つとなっているのだ。もちろん、戦略性もすこぶる高い。おっかな〜いサンゴール大佐にクビを言い渡されないためにも、常に戦況を確認しながらプレイしていこう。とくにターゲット選択は、一歩誤るとすぐに「地獄行き」だぞ。 (チギラー)

攻略第2弾 いよいよ中盤! マッコイたちの戦いは新たな局面に…

前回に引き続き、今回はフォートザイアスからイーストレッキまでの8つのミッションを解説。このあたりになると、ストーリーも新たな展開を見せはじめ、戦場は西アフリカへと移ることに。敵も今まで以上に強くなるので、各ミッションごとに敵の配置や戦場の特徴などをじっくり分析したうえで作戦を立てていこう。だが、戦い方しだいで登場するミッションが変わるのも本作の特徴。人によっては、今回紹介するミッション以外のルートを進む場合も……。

▲チャド・フラントでのミッションが終了すると、戦場は今までの中央アフリカから西アフリカへ移行する。それにしても、目的は達成したはずなのでは……?

ザイアスの最期!

◀当初の敵だったザインゴは、マッコイたちの活躍により壊滅状態に。しかもザイアスは、シンセミア小隊によって殺害されてしまう。

WALF救出作戦!

▶西アフリカではWALF(西アフリカ解放戦線)のメンバーなど、新たなキャラクターたちが登場することに。

NEW CHARACTER 今回新たに加わる仲間たち

今回紹介しているストーリー中盤には、第3小隊と後方支援部隊2人が登場する。これで独立機動攻撃中隊のメンバーがすべて出揃った!

独立機動攻撃中隊第3小隊メンバー

301 ノーマン・ライツ
第3小隊隊長。部下の暴走に気苦労が絶えない。

302 ブラハム・マグナッソン
直情的な性格。バスターナックと張り合っている。

303 マックス・バスターナック
マグナッソンとは犬猿の仲だが、性格はクール。

後方支援部隊

オットー・ボギナール
料理が得意だが、少しマゾっ気のある中隊最年長。

ヴィオラ・キシュ
操縦の腕は超一流。でも普段は自閉症ぎみの少年。

戦場の武器商人、バックール商会登場!

WAWの装備する兵装は、ミッションの終了ごとに軍から支給されるのが普通。しかしストーリー中盤になると、それとは別に特殊な兵装「ボルトオン」を売る闇の武器商人が登場することになる。それがこの「バックール商会」だ。あのオノサイが連れて来た人物だけにどこか怪しい雰囲気が漂うが、その商品の性能は確か。右にその名称と性能を載せておいたので参考にしてほしい。ただし、このボルトオンを買うためには、ミッション終了時に手に入る"カウンタ"が必要。必ず現在のカウンタの所持数を確認してから購入するようにしよう。

◀確かにいかにもウサンくさい人物なんだけど…。

◀この画面の時に◎ボタンを押すと購入できる。

これが商品リストの一部だ!

名称	種別	カウンタ	効果
RShell1	予備弾倉	500	バックウェポンの弾が切れたときに、弾倉を2回補給できる。
RShell2	予備弾倉	1000	バックウェポンの弾が切れたときに、弾倉を3回補給できる。
NINJA-03	スモークディスチャージャー	2000	煙幕を張って回避率を大幅に向上させる。ただし攻撃の命中率も低下するので注意。
HI Pack01	高機動ユニット	5000	回避率と移動力が向上する。ただしバックウェポンとの併用はできない。
ICE01	赤外線抑制装置	8000	熱放射を抑え、敵のミサイルの命中率を低下させる。回数の制限はない。
FCS11	火器管制システム	8500	レーダーの範囲が広がり、より敵を早期として感知しやすくなる。
OwlEye	ナイトスコープ	10000	夜間戦闘において視界や攻撃の命中率が向上する。
AMIS	オートガトリング	10000	接近してきたミサイルを撃ち落とすバルカンポッド。

▶中盤までの8ミッションを一気に攻略!!

MISSION FORT ZAIUS フォート ザイアス

オススメ迷彩塗装
◎ランドブラウン
○フラットアース

レーダーとトーチカをすべて破壊しろ!

このミッションでは、レーダーとトーチカを優先して破壊していくことが大切だ。まず第1小隊はマップ上方の岩山を登って、レーダー→トーチカをこの順番で破壊しながら❷❸の敵小隊を倒す。第2小隊は近づいてくる❶の敵小隊を倒しながら、❹に向かって進軍させよう。このとき、岩山側のトーチカを第1小隊に上方から破壊させておくと第2小隊の進軍がラクになる。❹の敵小隊を撃破したら、❺の傭兵部隊「バミア団」との対決だ。彼らは接近戦に強いので、まずバックウェポンでダメージを与えてから近づこう。それでもツラい場合は、一度第1小隊をスタート地点まで下ろしたあと、援護に向かわせよう。

▲マップ上の赤い点に注目。点1つがレーダー、点が2つ並んでいるのがトーチカだ。

◀❺のバミア団は遠距離からバックウェポンで攻撃すれば、意外とあっけなく倒せるはずだぞ。

敵小隊構成
❶SHM-14×1　SOLDIER×4
❷TKS-04M×　SOLDIER×4
❸TKS-04M×　／SOLDIER×4
❹TKS-04M×1／ALM2000×2
❺LWU-16D×1／LW-16D×2

MISSION TIGUIRI ティグイリ

オススメ迷彩塗装
◎アースグレイ
○オリーブグリーン

第3小隊は慎重に進軍させよう

このミッションから第3小隊が加入し、いよいよ部隊が本来の中隊規模となる。ただし第3小隊のWAWは、まだ戦い方を学習していないので、強敵とは単独で戦わせないようにしよう。スタート時の進軍ルートについては、まず3つの小隊を中央の岩山の上に集結させる。すると❹と❺の敵WAWが接近してくるので、岩山の上から狙い撃ちしてしまおう。そのあとは各小隊を❶❷❸、それぞれの敵に向かわせれば、簡単に片づくはずだ。

▲第3小隊のマグナッソンとバスターナックは犬猿の仲。しかも小隊長のライツは頼りなさそう……。

▼❹と❺の敵WAWには、バックウェポンが効果的。こいつらを破壊してしまえば勝ったも同然だ。

敵小隊構成
❶TKS-04M×1　SOLDIER×4
❷TKS-04M×1／SHM-14×2
❸TKS-04M×1／SHM-14×2
❹LWG-16D×1／LWS-16D×2
❺LWG-16D×1／LWS-16D×2

MISSION EL ARBA エル アルバ

オススメ迷彩塗装
◎アースグレイ
○オリーブグリーン

まずは戦車部隊を全力で倒せ!

今回のミッションで壁となるのが、❶❷の戦車部隊と、❺❻❼の戦闘ヘリだ。まず戦車部隊に対しては第1小隊を❶へ、第2・第3小隊を❷へ向かわせる。絶対に2つの戦車部隊に挟まれないよう、それぞれを左右に大きく展開させて攻撃していこう。また攻撃重視、防御重視をこまめに切り替え、被害を最小限にとどめることも忘れずに。戦車部隊を倒したあとは、❸と❹の敵へ向かいながら戦闘ヘリを迎え撃つ。常に攻撃重視にしておき、❸と❹にたどり着く前にヘリを全滅させておきたい。3つの小隊を一緒に行動させ、ヘリ1機に対して全機で攻撃をかければ素早く倒せるだろう。

▶敵戦車の攻撃力は高い。最初の段階から攻撃を集中させ一気に撃破しよう。

▼戦闘ヘリの攻撃力は、それほどでもない。常に強気に攻撃重視で挑め!

敵小隊構成
❶ALM2000×3
❷ALM2000×3
❸TKS-04M×1／SOLDIER×4
❹LWG-16D×1／LWS-16D×2
❺MHG-03×1
❻MHG-03×1
❼MHG-03×1

【マップ部分の見方】■❶～❼：敵小隊(例…❶→敵第1小隊) ■敵小隊名：SOLDIER…歩兵／SHM-14…装甲車／TKS-04…パウーク／TKS-04M…パウーク・ラキェータ／ALM2000…戦車／MHG-03…戦闘ヘリ／LW-16D…ヴァーゲ／その他は77ページを参照。 ■補給地点：マップを見やすくするため削除してある。ゲーム中のマップ画面で確認しよう。
(注)「オススメ迷彩塗装」は本誌が独自に選んだ迷彩色です。ただし、写真上のWAWの色は、これとは関係なく、誌面的に目立つものにしてあります。

MISSION TOURBA PLANT チャド プラント

オススメ迷彩塗装
◎ランドブラウン
○フラットアース

敵WAWは2小隊の力をあわせて叩け!

対ザインゴ戦もいよいよ大詰め。敵の本拠地だけあって、敵小隊にはいずれも強力なWAWが揃っている。しかもこのミッションでは、作戦開始から8分以内に行われる爆撃の前に敵を全滅させなければならない。歩兵中心の❶以外の敵小隊に対しては、必ず2小隊以上でチームを組み、一気に倒しにいこう。

まずスタート時は、第1小隊を右に大きく迂回させながら❶の敵へ、第2・第3小隊を❸の敵へと、それぞれ進軍させる。このとき、第1小隊と❷の敵小隊の距離がある程度近くなると、❶と❷、2つの敵小隊から同時に攻撃を受けてしまうので注意。それぞれの敵を倒したあとは、❷の敵を挟み撃ちにして撃破し、最後に全小隊で❹の敵に向かい、遠距離からバックウェポンの一斉攻撃で倒そう。倒したら、プラントから急いで離れろ!!

▶大型WAWよりも、まずは大にして強くないヴァーゲを遠距離から集中攻撃で撃破してしまおう。

◀ついにザインゴとの総力戦。3小隊の戦力をフルに活用して、短時間で勝負を決めよう。

敵小隊構成
❶TKS-04×1 SOLDIER×4
❷TKS-04×1／LWS-16DE×2
❸LWG-16DE×1／LWS-16DE×2
❹TKS-04×1／LWS-16DE×2

MISSION SANGANA BEACH サンガナ ビーチ

オススメ迷彩塗装
◎ナイトグレイ
○ライトサンド

砂浜ではバックウェポンが重要!

▲砂浜では移動が遅くなるだけでなく、回避率も低下する。自軍の攻撃の射程外では常に防御重視にしておこう。

砂浜のため、WAWの移動速度が極端に遅くなってしまうのがこのミッションの特徴。ここでは弾数の多いバックウェポンを全機に装備させ、遠距離戦を中心に戦っていくのが基本だ。まず今回可能な支援攻撃は、開始2分後ぐらいに❶を攻撃させるのがベスト。そして全小隊の最初の目標は❷に集中させる。こうすると手強い2つの戦車部隊を素早く撃破できるのだ。そのあと、❸❹❺の順番でそれぞれの地点に敵小隊が出現する。❶❷を倒したらすぐ各小隊をそれぞれの場所へ進軍させておけば、タイムロスなくクリアが可能だ。

敵小隊構成
❶ALM2000×3
❷ALM2000×3
❸SWU-03×1／SW-03×2
❹SWU-03×1／SW-03×2
❺SWU-03×1／SW-03×2

MISSION SANGANA ROAD サンガナ ロード

オススメ迷彩塗装
◎ナイトグレイ
○ナイトブルー

新型WAWは取り囲んで一気に倒そう

WALFを避難させたら戦闘開始。まずは第1・第3小隊を❷へ、第2小隊を❶へ進軍させる。そしてこの2つの敵小隊を撃破してからがいよいよ本番。前回のミッションではほとんど攻撃してこなかった敵の新型WAW、シュッツェが今度は本腰を入れて攻撃してくるのだ。できるだけ複数の小隊で包囲して全力で倒していこう。またマップ上部まで進軍すると、❺の地点に敵小隊が出現する。この❺の敵小隊が❹と合流すると非常に危険。あらかじめ第2小隊を❺の地点付近に向かわせ、足止めさせよう。

▶シュッツェは非常に素早く、バックウェポンは当たりにくい。至近距離から集中攻撃で倒そう。

▼敵も1機を集中攻撃してくることが多い。注意が必要だぞ。

敵小隊構成
❶TKS-04×1／SOLDIER×4
❷TKS-04×3
❸SWU-03×1／SW-03×2
❹SWU-03×／SW-03×2
❺SWU-03×／SW-03×2

オススメ迷彩塗装
◎ライトグレイ
○シーグレイ

戦闘時は道路に立ち止まるな！

まず第2小隊を❺へ、第1・第3小隊を道路沿いに❷へ進軍させ、それぞれの敵小隊を撃破する。ただし道路部分は敵に狙い撃ちされやすいので、❷の敵を倒したあとは、いったんマップ左上の岩山の上に避難してから❹—❸と敵を撃破していこう。とくに❹のシュッツェ部隊は、できれば3つの小隊の合流を待ってから攻撃したいところだ。もしその前に接近された場合は、ある程度距離をとりながらバックウェポンで攻撃していこう。あとは❸のパワーク部隊、❶の装甲車部隊の順で倒せば任務完了だ。

◀道路でシュッツェに攻撃されるのは危険。

▶❶の装甲車部隊は崖の上から攻撃しよう。

敵小隊構成
❶SHM-14×3
❷TKS-04×1／SHM-14×2
❸TKS-04×3
❹SWU-03×1／SW-03×2
❺SWU-03×1／SW-03×2

オススメ迷彩塗装
◎アースグレイ
○ライトグレイ

細かなターゲット設定がカギ！

作戦が開始したら第1小隊を❶・❷→❸、第2・第3小隊を❹→❺と進軍させる。このとき、❸❹❺のシュッツェ部隊が中央に集結するようならば、2方向から挟み撃ちにして倒そう。また、このミッションでは、点在する家に阻まれてWAWが進めなくなることが多い。常にターゲット選択画面で障害物等を確認しながら、細かく進軍ルートを決定していこう。

◀時には砲撃により、家が崩壊してしまう場合も……

◀シュッツェには遠距離攻撃で、できるだけダメージを与えておきたい。

敵小隊構成
❶TKS-04M×1／SOLDIER×4
❷TKS-04M×3
❸SWU-03×1／SW-03×2
❹SWU-03×1／SW-03×2
❺SWU-03×1／SW-03×2

ENEMY DATA　フォートザイアスからイーストレッキまでに新登場する敵ユニット

[ヴァーゲシリーズ]

ザインゴの主戦WAW。攻撃力、防御力ともに高いが、どれも基本的に動きが鈍い。バックウェポンで狙い撃つのが非常に有効だ。

▲機動力、防御力ともに不明。他のヴァーゲ同様、力的には大したことはない。

LW-16D(※1)の指揮官モデル
■防御力：1100AP(※2)

LWS-16Dの指揮官モデル
■防御力：800AP

LW-16Dに追加装甲をしたモデル
■防御力：1600AP

■防御力：1500AP

[シュッツェシリーズ]

サンガナビーチで初登場するWAW。ヴァーゲに比べて機動力が高いため、回避能力も高い。SWU-03の遠距離攻撃には注意が必要。

SW-03
■機動力：95act/h
■防御力：1200AP

SWU-03
SW-03の指揮官モデル
■機動力：105act/h
■防御力：1350AP

【※1】ヴァーゲの初期型バージョン。
【※2】act/h＝WAWの反応速度を表し、1act/hなら1時間に約10回のアクションが可能。AP＝WAWのアーマーポイント。いわゆるHPと同等のもの。

風のクロノア door to phantomile

VISION4−2のボス戦とVISION5−1&5−2の難関をポイントごとに攻略するぞ!

発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
3D・ACT	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームが発売されてからそれほどたっていないけど、もうゲームをクリアしてしまった人もいるんじゃないかな? そんなプレイヤーは、もう一度最初から遊んでみよう。そのときは夢のかけらをすべて取ってクリアしてみるとか、逆に1つも取らないようにプレイするなど自分でルールを決めてプレイしてみるといいんじゃないかな。そうすれば1度目のプレイとは、また違った『風のクロノア』の楽しさがきっと見つかると思う。(背徳K ING)

今回はVISION5−1&5−2をメインに攻略!

今回はVISION4−2のボス・バラディウムから、VISION5−1&5−2でチェックしておきたいポイント、そしてボスのジョーカーまでを攻略していくぞ! また、ここでワンポイント攻略として、夢のかけらの取り方について触れておこう。夢のかけらは各VISIONごとに150個取れるようになっている。しかし普通にプレイしているだけでは150個集めることは難しい。では、どうすればいいのか? ポイントは2つ。1つ目はジャイアントムゥなどのデカキャラを倒したとき、1度目だけ夢のかけらを落とすので必ず全部手に入れるということ。2つ目は取った夢のかけらの数を2倍にしてくれる鏡の精を十分に活用できるように、ルートを考えて取るようにすること。この2つに注意してチャレンジしてみよう。

◀VISION4−2まで進むと物語も佳境に入ってくるぞ。

VISION4−2 BOSS バラディウム

VISION4−2のボス、バラディウムの弱点は胸にある色の付いたパネルのようなもの。また、バラディウムの攻撃は空中に柱などの動かない障害物を出現させるものなので、落ち着いて障害物の間を通れば絶対に当たらない。ただ、足場の上に現れるザガードという敵は倒すことができないから、風だまを使うか、足場の端のほうで突進を避けるかして、橋の下に落とすようにしよう。

慌てず避けよう

◀ボスの攻撃で石柱などの障害物が出現したときは、

◀落ち着いてその間を通り抜けるようにしよう。

この敵に注意しろ!

▲足場に出現するザガードの攻撃方法は突進。橋から落とされないように気をつけよう。

ちょっと役立つ? ウラワザ ボス戦でハート(小)が出現する!

ボス戦であと一撃で倒せるのに、ミスして死んでしまったことはないかな? そんなとき回復アイテムのハートがあれば、こういうことはないはず。そこで、ここではVISION3−2のボス戦でハート(小)を出現させるウラワザを紹介するぞ。これでミスしてもOKかもしれないね!

▶これ以降のボス戦にもハートを出す方法があるかも。

VISION1−2:ロンゴランゴ

条件 鐘に敵をぶつける

鐘にムゥをぶつけると、ぶつけた反対側からハート(小)が出てくる。このVISIONではハート(小)はランダムに出現するので、根気よく鐘にムゥをぶつけよう。

◀▲ムゥを鐘にぶつければハート(小)が出現する。ハート(小)は一定時間で消えるので取りのがさないようにしよう。

VISION2−2:パメラ&シードラ

条件 泡を10個壊す

パメラの攻撃には上から泡を落としてくるものがある。その泡を風だまで10個壊せば、ハート(小)が出てくる。ハート(小)はクロノアのいる場所と反対側にある鉄球の出口から出てくるので、ゲットしよう。

▲▶ハート(小)が出たら、反対側の鉄球の出口へ急いで移動しよう。

VISION3−2:ゲルグボルム

条件 トーテムポールの羽根を壊す

オババが縛られているトーテムポール。その両方の羽根に敵をぶつけて壊そう。そうすればオババの足下から、ハート(小)が出現するぞ。ハート(小)はしばらくすると、クロノアの方へ飛んでくる。

▲▶ムゥを捕まえたらジャンプ台を使って、トーテムポールの羽根を破壊しよう。

VISION5−1&−2をポイント攻略! ボス、ジョーカーを倒せ!

VISION 5−1

マグマの床やゴンドラなど、1度のミスも許されないシビアなVISIONなので注意しよう。

[危険なポイントに気をつけよう]

このVISIONで特に注意しておきたいのが、落ちればクロノアの残り人数が1人減ってしまうポイントだ。これはマグマの床やゴンドラのことで、ちょっと足を踏み外すだけでもミスになってしまう。このようなポイントでは、慎重にタイミングを測ってプレイしよう。

◀ミスをして落ちそうなときは、2段ジャンプや滞空などを使ってみよう。

▶下のマグマの床にちょっとでも触れてしまうと、クロノアは黒こげになってしまうのだ。

チェック1 迷ったら看板を見よう

このVISIONのマップは、とても広いうえに、複雑で迷いやすい。もし行く場所がわからなくなってしまったら、看板を見よう。この看板は4つの宝珠の場所を示すもので、描かれている宝珠の色でどの宝珠への道かわかるようになっているのだ。この看板を頼りに進んでいこう。

◀看板はどの宝珠への道かわかるように設置されている。

チェック2 スイッチを入れよう!

緑の宝珠を取るには右の写真のスイッチを入れる必要がある。このスイッチは金網にまわりを囲まれているので、横からの攻撃ではスイッチを入れることができない。このスイッチを入れるためには、右の写真のジャンプ台から奥へ敵を投げればOKだ。

◀この位置から奥に向かって、ムゥを投げればスイッチが入る。

VISION 5−2

このVISIONの敵は日食の間だけ無敵となるので、攻撃することはあまり考えずに進んでいこう。

[日食時の敵に近づくな!]

ここでは日食時(画面が暗くなったとき)に敵が無敵状態になってしまい、さらに風だまで捕まえていた敵は消えてしまうので十分に注意が必要だ。また、日食のときにしか乗ることができない特殊な足場があるのでうまく利用しよう。

▶日食時には風だまを敵に当てても捕まえることはできない。だが、敵のなかには、風だまで動きを止められるものもいるぞ。

◀日食のときにだけ乗ることができる足場は、飛び移るタイミングをよく考えて使わないと途中で消えて下に落ちてしまうのだ。

チェック1 スフォークを利用しよう

このVISIONでわかりにくいのが下の写真の2カ所。ここは奥にスイッチがあったり、ジャイアントよろいムゥがいて簡単に先に進めない。そこで画面の奥からクロノアに向かってくるスフォークという敵を利用するのだ。このスフォークの簡単な捕まえ方は、クロノアに向かって飛んでくるところを奥に向かって風だまを撃てばいい。2つの場所の抜け方は写真の方を見てね。

◀ジャイアントよろいムゥとよろいムゥから鎧を剝いだら、奥に行ってこの2匹を倒す。

◀スフォークでスイッチを入れたら奥へ。そしてもう一度スイッチを入れて踏み台として使おう。

BOSS ジョーカー

怒りに燃えるジョーカーがボスとして登場する。ジョーカーの特徴は日食が起こると変身して、パワーアップすることだ。日食は一定時間がたつか、ジョーカーに一定ダメージを与えることで起こるので、よく覚えておこう。

変身前 変身前のジョーカーは外見が大きくなっただけで、たいした攻撃はしてこない。このときに敵をぶつければダメージを与えることができる。しかし、体の周りを回っている手には、攻撃が一切通用しないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。

◀ジョーカーの手は攻撃をはじくので注意しよう。

◀ムゥがカプセルに入っているときは、さわっても大丈夫。

変身後 ジョーカーは日食が起こると変身をする。変身後のジョーカーにはダメージを与えることができないので注意。また、ジョーカーを元に戻すには、クロノアの足場となっているブロックの色を、すべて黄色にする必要がある。ブロックはクロノアが踏めば色が変わっていく。ジョーカーの攻撃方法については右の写真をチェックしてね。

◀手の叩きつけ攻撃は、速いので注意しよう!

◀手でのなぎ払いは、滞空を使えばOKだ。

クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～

コミカルなノリがイカス傑作3D・ACT『クラッシュ・バンディクー2』の序盤を徹底攻略するぞ!

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、AC(DUAL SHOCK対応)

前作をプレイしていないだけによけい面白く感じました。最初のうちは、ただクリアしていただけなので「簡単だな～」と思いきや、パーフェクトを狙い始めるとこれが意外に難しかったりして……。現段階ではなんとかパーフェクトを達成しながら進めているけど、終盤のステージが異常に難しくてめっちゃ苦戦してます(ダイヤの入手方法がわからないし難易度も高い)。もうちょっとでエンディングを見ることができるのに～(泣)。

序盤のワープルームを突破する秘訣、教えます!

「スライディング」や「ボディプレス」、「ハイハイ」などの新しいアクションが追加されて、より奥深いゲームとなった『クラッシュ・バンディクー2』。今号では、基礎テクニック＆基礎知識をおさえつつ、ワープルーム2までの難関ポイントをピックアップして、その対処法を紹介していくぞ。今回の攻略を足掛かりにエンディング目指してがんばってほしい。

これだけは押さえておきたい! 重要知識

1 頼もしい味方"アクアク"の助言

クラッシュを守ってくれるだけでなく、様々な情報を提供してくれるアクアク。かなり重要な情報も多いので、絶対に聞きもらさないこと。また、アクアクは2つストックすれば、2回のダメージに耐えられる。活用しよう。

▲3つストックすればクラッシュが無敵に。

2 狙え! パーフェクトクリア

▲ステージ中の箱を全部破壊するのだ! 箱は絶対に見逃すな。

木箱はもちろん、ニトロ箱などの箱を全部壊すと白いダイヤモンドを取得できる。物陰に隠れて見つけにくい箱もあるので、くまなく探してパーフェクトを目指そう。前作同様、ダイヤを全部集めるとエンディングが変わるかも…。

3 色とりどりのダイヤモンド

パーフェクトで取得できるダイヤとは別に赤色や青色といった特殊なダイヤがあるぞ。それらのダイヤは、特定のステージで特定の条件を満たすと取得できるのだが、その条件を自分で見つけるのは非常に難しい。とにかく、いろいろ試してみることが大切だ。

▲ステージ名が表示されたプレートの横で、手に入るダイヤモンドの数を確認できる。

知らないとものすごく損する 基本テクニック

1 スピンアタックを使いこなそう!

スピンアタックを使うときは持続時間を把握することが重要。敵との間合いを勘違いし、使うタイミングを間違うと、思わぬ場面で敵の攻撃を受けてしまうことになるぞ。早めに慣れてクセをつかんでおこう。

▲ジャンプしながらのスピンアタックを身につけて、使いこなそう。

2 ハイジャンプで飛び上がれ!

▲▶箱を利用する場合、⊗ボタンを押しっぱなしにすると、さらにジャンプ力がUP!

ハイジャンプのコツはもうつかんだかな? ハイジャンプは全ステージを通して頻繁に使うテクニックなので、序盤のうちに練習しておくこと。かなり便利な新アクションだ。

3 スライディングの真の威力!

敵を弾き飛ばして障害物を壊す場面では、スライディングを使おう。これだと敵を正面に弾き飛ばせるので、狙いを定めやすい。

また、氷のステージで方向転換したいときもスライディングが便利。

▲スライディングは敵との距離が大切!

◀氷の上では必須のテクニックなのだ。

4 ボディプレスは常用禁止!

▲使った後の硬直時間が長いので、空振りは敵の餌食になる可能性大。

ゲーム中には木箱の後ろに爆弾箱やニトロ箱が隠されているステージがけっこう多いぞ。軽い気持ちでボディプレスを常用していると大変なことになるので、使用は控えめにね。

ワープルーム1
基本操作を身につけよう！

ステージ2：ツルピカの　ゆきやま

最初のワープポイントの直前、氷上に配置されたニトロ箱に注意！　突破口を開くにはアシカを弾き飛ばしてニトロ箱にぶつけ、破壊してしまう方法が安全で確実。後は、氷の上を慎重に移動すること。

▶途中にある透明箱は、この上にある「！」箱で出現させることができる。絶対に見逃すな！

◀この場所はスライディングで切り抜けるのが最良の方法だ。

ステージ3：テケテケかわのぼり

このステージでは、サーフボードをどれだけうまく操るかが最大のポイント。障害物のない場所で練習してコツをつかんでおこう。そうしないと先の展開で苦労することになるぞ。あと、ターボはあまり使わない方が無難かも。

▲ジャンプ台を利用して木箱を破壊するのだ。

DANGER!：浮遊機雷

狭[illegible]する浮遊機雷は、[illegible]認してから一気に突破しよう。焦りは禁物だぞ。

このザコキャラに注意！
トゲ・デ・カメンデス

横からのスピンが効かないイヤなヤツ。1度踏んでひっくり返してから攻撃だ。

ボスはリパールー！

リパールーは、床をジャンプで踏んで、爆弾箱やニトロ箱と同じ効果を与えながら迫ってくるぞ。特定の場所が安全地帯になっているので、すばやく逃げ込もう。ニトロが爆発すると、リパールーが気絶してダメージを与えられるようになる。

▲爆発に巻き込まれないようにできるだけ爆弾床から離れよう。

ワープルーム2
カワイイしろくまとレッツゴー！

ステージ8：しろくま　ダッシュ

このステージでは、とにかく障害物や穴を避けることに専念するのがクリアへの近道となるぞ。

▲小刻みにジャンプして障害物を避けよう。

DANGER!：オルカ

オ[illegible]右交互にジャ[illegible]るぞ。[illegible]る程度パターンを予測してぶつからないように避けろ。

ステージ10：ジャブジャブちかどう

ところどころに配置されたプロペラは、スライディングで抜けよう。また、敵をぶつけて破壊することもできるので、覚えておくこと。パワーストーンは、2つめの分岐点を左に進んだ場所にあるので、必ず入手しよう。

▲この部屋は立ち入り禁止区域だ。

▲この足場は一定時間乗っていると沈むので注意しよう。

DANGER!：電気ビリール

[illegible]放電していないタイミングを[illegible]って走り抜けよう。ビリールを倒すのは不可能。

このザコキャラに注意！
トゲチュール

コイツを倒すには踏みつけるしかない。穴を飛び越えた着地点にいることが多し。

ボスはコモド兄弟！

一方が回転しながら近寄ってきて、もう片方が剣を投げてくる連携攻撃が特徴。回転攻撃で目を回した状態のときにダメージを与えることができるぞ。それまでは、ひたすら逃げまくろう。

▲部屋の中を円を描くように走り回って敵の攻撃をかわせ！

制作者に聞く『クラッシュ2』攻略のポイント！

ＤＰＳでは『クラッシュ２』の制作者にインタビューを決行！　出席者はマーク・サーニー氏（プロデューサー）、ジェイソン・ルビン氏（メイングラフィッカー）、アンディ・ガビン氏（メインプログラマー）。３人の若きクリエイターに『クラッシュ２』の魅力と攻略法を聞いてきたぞ！

――前作より難易度が下がっているようですが？

マーク「日本のユーザーは難易度に敏感だから、彼らの意見はすごく参考にしたよ。ただ、アメリカのユーザーだって難しいゲームを求めてるわけじゃない。ユーザーのスキルは全世界共通なんだ。だから、日本のユーザーに合わせることで、結果的に全世界の人が満足するベストのバランスになったと思うよ。『クラッシュ２』は世界のためのゲームだからね」

ジェイソン「ステージを注意深く見てプレイしてほしいな。『あれっ？』と思うポイントがあったら、きっと何かが隠されてるはずだから」

マーク「パーフェクトを狙うのは難しいけど、ダイヤやパワーストーンは１度のプレイで全部取ることができるんだ。一気にゲットするのがカッコイイやり方だよ」

――ユーザーフレンドリーな作りも特徴的ですね。

マーク「何度もミスをするとアクアクが現れたり、チェックポイントが増えたりする"お助けシステム"のことだね。このシステムはプレイヤーのスキルに合わせて変化するから、友だちのプレイを見てると、自分がやってもリンゴしか出ない箱から突然１UPが出たりすることもあるんだ。データはメモリーカードに残るから、がんばってプレイしてほしいね」

――新しいアクションもずいぶん増えてますよね。

アンディ「動きのアニメーションは10倍以上になっているから、PSの機能に詰め込むのに苦労したよ」

マーク「新アクションを早いうちにマスターすると、余裕を持って先のステージに進めるようになるよ。２つのアクションを組み合わせるのが上級テクニックかな。スライディングの後でジャンプするとロングジャンプになるし、スライディングの後でスピンすればスピードが50％アップする。この雑誌の読者はゲームのうまい人が多いらしいから、ぜひチャレンジしてほしいね」

▲左からアンディ氏、マーク氏、ジェイソン氏。抜群のチームワークで『クラッシュ２』を制作。

クラッシュ・バンディクー2

ロックマンDASH ～鋼の冒険心～

移動&戦闘システムから対ボス戦の必勝法まで、新生「ロックマン」の攻略ポイントを徹底紹介だ

発売中 A・RPG	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

本編以外の見どころも盛りだくさんで紹介しきれ～ん！ ってなワケでここで紹介しちゃおう。まず不時着後のフラッター号。甲板まで登ることができるぞ。さらにセントラルタウンを突っ走る乗用車やバスの上にも登ることが可能。真正面から挑むと跳ね飛ばされてダメージを受けるし、登ったからといって、利点はまったくない。でも楽しいのでチャレンジしてみてね。（Z佐藤）

戦闘時と移動時、2つのパートの必須テクニックを伝授！

横スクロールACTとしてシリーズを重ねてきた『ロックマン』が、ガラリとイメージチェンジ！ 立体的なフィールドを舞台に繰り広げられるA・RPGになって登場。今回は、戦闘や移動といった基本的な部分を徹底チェック。ゲームを進めるうえで、覚えておきたい重要ポイントを細かく紹介していくぞ。さらにゲーム序盤に遭遇する4つの戦闘についてのワンポイント攻略もお届け。これで序盤戦はカンペキ！

▲変化に富んだ立体的なフィールドが今度の舞台。新しい試みもギッシリでとっても新鮮なのだ。

戦闘 その1 敵は必ずロックオンして倒そう

敵が近くにいるときにR2ボタンを押すと自動的に方向転換。画面外にいる敵でも真正面に捕捉することができる。これがロックオンだ。そのまま攻撃すれば確実に敵に当たるようになっているので、敵に出会ったら必ずロックオンするようにしよう。またR2ボタンを押し続けていれば、その敵をずっと捕捉し続けることができるぞ。絶対に必要な操作なので早めに慣れておくのがいいだろう。

▲敵が接近すると、体力ゲージの下にある警報ランプが赤く点灯。このときにR2ボタンを押すと自動的に方向転換して……。

◀敵をロックオンすることができるぞ。あとは攻撃ボタンを押すだけ！ 細かく狙いをつける必要がないのでラクチンなのだ。

戦闘 その2 キックも上手に活用して攻撃！ 装備武器にも気を配れ

特殊武器を装備していないときに△ボタンを押すとキック攻撃をすることができる。これを活用すれば、敵を転倒させてダメージを与えたり、敵が発射した爆弾を蹴り返したりすることが可能なのだ。ただ、やはり特殊武器は強力で大事！ 特にボスと戦うときにはしっかり装備を整えてから挑戦するようにしよう。

▲爆弾は蹴り返すことができるぞ。ただしロックオンして倒した方が確実で安全。お遊びと考えてね。

▲宝箱からパーツを入手したら、その場で装備。ボス戦の前には特殊武器も忘れずにチェックだ。

移動 その1 サポートカーで武器を作ってもらおう

宝箱などから部品のようなアイテムを入手したら、サポートカーにいるロールのところへ持っていこう。そうすれば新たな特殊武器を開発してくれるぞ。特殊武器を入手する方法はこの方法だけ。細かくチェックして部品を探しまくれ。

▲▼「アイテム開発」を選べばOK！ 入手したアイテムによって、さまざまな特殊武器かできる

▲なんとゴミ箱の中から部品を発見。さっそくロールのところへ。

次の行き先はデータに聞こう

データに話しかければ、ゲームデータのセーブや体力回復が可能。また次の行き先なども教えてくれる。困ったときはとっても役立つので覚えておこう。

▲データは神出鬼没。見つけたらとりあえず話しかけてみよう。

移動 その2 ゲーム序盤、アップルマーケットにあるジャンク屋で売っているものをチェック

右ページのBATTLE2までをクリアすると、ジャンク屋で買い物ができるようになる。下に紹介したのが品物リストだ。最低でもパワーライザープラスは購入しよう。

▲街の段ボール箱もチェックだ。

	名前	価格	効果
	ライフパーツ	500	ライフゲージが1つ分長くなる 買うたびに価格が倍々になる
	エネルギーボトル	650	ライフエネルギーをストックできる 使用後はジャンク屋で補給可能
	リペアシールド	1000	壊れたライフシールドを修理することができる
パーツ	パワーライザープラス	520	ロックバスターパーツ／攻撃＋2
パーツ	レンジアッププラス	400	ロックバスターパーツ／射程＋2
パーツ	ターボチャージプラス	320	ロックバスターパーツ／弾数＋2
パーツ	レンジアップ	160	ロックバスターパーツ／射程＋1
パーツ	ターボチャージ	120	ロックバスターパーツ／弾数＋1

ゲーム序盤に遭遇する4つのバトルを徹底攻略!

「DASH」では、ステージ→ボス→ステージ……といったような進行形態はとられていない。ボスのいないステージもあれば、いきなりボス戦になる場合もあるのだ。そんなわけで、ここでは『DASH』の形態にならい、遭遇する戦闘を順に攻略していくぞ。その数は全部で4つ。ゲーム開始直後の「オープニングの遺跡」から「市庁舎エリア」までだ。それぞれ重要ポイントだけにしぼって解説していくので、ゲームをプレイしながらチェックしていってね。

▲オープニングの遺跡ではバリアの発生装置を破壊! そうすれば先に進めるぞ。

BATTLE 1 オープニングの遺跡

遺跡の番人を倒して出口へ急げ!

敵の数が少ないので、ここで操作に慣れておこう。注意点は2つ。まず床にあるスイッチは踏まないように踏むと敵が出現するぞ。もう1つはバリア発生装置。これを破壊しておかないと先に進めない。この2つを覚えておけば楽勝だ。

▲宝箱からはパワーライザーが入手できる。装備するのを忘れずに!

遺跡の番人

▲ボスが向きを変え、腕を振り上げたら移動。攻撃を避けたらロックオンして攻撃しよう。

BATTLE 2 [illegible]のゲート1

ジャンク屋の主人を救出

敵の数、種類とも多めだが、ダンジョン自体は一本道。ボスもいないので、敵を確実に倒しつつ進んでいけば簡単に進むことができるだろう。ジャンク屋の主人は最深部の手前の小部屋にいる。周囲の敵をすべて倒したあとに話しかければ救出できるぞ。このダンジョンのとある突き当たりの壁を調べると、290ゼニーを入手できる。よ〜く調べてみるように!

▲遺跡の最深部には宝箱があり、ラピッドファイアが入手できる。しかしそこには2体の敵が待ちかまえているのであせりは禁物! 確実に敵を倒してから取りにいこう。

▲ジャンク屋の主人を救出すれば目的は達成。だがさらに奥へ進むと…。

BATTLE 3 セントラルタウン

カギを入手し、トロン・ボーンと勝負

ボス戦がメイン! まずブルムベア戦では特殊武器のスプラッシュマインを活用。動きを止めたら接近して直接ぶつけよう。カギを取るとトロン・ボーンの乗る、フェルディナントが出現する。ダメージを受けていたら、カギを取る前に自動販売機を利用して回復だ。今度は、逆に離れたところから攻撃しよう。

◀ノルムベアは特殊武器のスプラッシュマインか有効

動きを止めたら!

めたら、少し離れ
ら撃つ。フェルデ
攻撃は、大きく離
避けよう。

ディナント

BATTLE 4 市庁舎エリア

建物を守り、ボン・ボーンと対決だ

ここもいきなりボス戦! 最初の戦いでは戦車にかまわず、空中を浮遊する敵を攻撃すること。特に赤い敵を集中的に狙おう。すべて撃破すると、ボスのボン・ボーンが出現する。ボンは動きが鈍いので、注意すれば難なく攻撃が避けられるはず。敵が攻撃を空振りしたときが反撃のチャンス。ロックオンして攻撃し、確実にダメージを与えていこう。最初の戦いでダメージを受けすぎるな!

◀ボスのボン・ボーンは動きが鈍い。攻撃も避けやすいはず

▲空中を浮遊する赤色の敵が戦車を運んでくる。最優先で倒してしまおう。

▲追跡してきたら逃げる。動きを止めたらロックオンして反撃! これを繰り返せば意外と簡単に倒せるだろう。

ちょっと発見!

販売機

…で体力回復!

戦闘中でも使えるので利用しよう。

◀お金を払えばOK! 蹴ったりしないように。

その2 敵を蹴り飛ばす

黄色い顔のザコたちを通常弾で攻撃すると黒コゲに。そして、それをキックすると回復アイテムが出現!

▲追いつめて攻撃!

フォトジェニック

最高の写真を撮るために、各キャラ別のイベント発生条件を教えちゃおう。

発売中 恋愛フォトSLG ▶¥5,800(限定版¥6,800) ▶サンソフト ▶MC(3ブロック)

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは単なる恋愛ＳＬＧではなく、女の子を被写体として触れ合っていくという面を持ち合わせているのが面白い。狙った女の子だけに集中して、ゲームを進められるのも個人的には好きです　また、撮影した写真がアルバムに残せるのもうれしい配慮。アルバムを全部埋める楽しみがあるからね。すぎやま現象氏がキャラデザインをした女の子たちが気に入ったら、プレイしてみて。
（綾乃がお気に入りのさと…）

カメラの腕を磨いてステキな写真を撮ろう

カメラマンであるキミは、町で知り合った女の子を被写体に、コンテストに出展するための写真を撮らなくてはいけない。写真を撮るパターンには２種類あり、町などで偶然見かけたシーンを勝手に主人公が撮る場合と、女の子と約束をして撮影現場で写真を撮るパターンがある。ここで重要なのが撮影に必要なフィルムの種類！　いくらスケジュールを組んで撮影のテクニックを上げても、フィルムがその状況に合っていないとキレイな写真を撮ることができないのだ。写真館へ行ってフィルムを買い、常に通常のフィルムと高感度フィルムを持ち歩くようにしよう。また、通常のフィルムは使用頻度が高いので多めに買っておくこと。

◀狙った女の子と知り合ったら、好きな女の子に設定して好感度を上げよう。

イベント表の見方

●月　週
イベントが発生する月と週を表している。スケジュールは１週間単位で進む。

●場　所
どの場所でイベントが発生するかを示している。マップで確認しよう。

●イベント名
イベントの内容を示す題目。これでどんなことが起こるのか想像がつくはず。

●補　足
イベントを発生させるために必要な条件の補足。注意点は表下でフォロー。

◀フィルムは、ちゃんと買っておかないと撮影時に困るぞ。

▶スタジオ撮影もイベントに重要な要素。資金を貯めてから設定しよう。

3つの出会いイベント

女の子との出会いには３パターンあり、出会う時期によってグラフィックが異なる。また、６月中に女の子に出会わないと７月の頭に強制的に知り合うことになるのだ。

1 ▶これは４月中に出会った場合のイベント。春は出会いの季節にピッタリ。

2 ◀４月に出会わないと発生するのが、５月の出会いイベント。こちらも必見！

3 ◀出会いイベントの最後のチャンスが６月。これを過ぎると強制イベント…

フォトジェニック 大感謝!! 2大プレゼント

応募方法

プレゼント①
「フォトジェニック」の下敷、マウスパッドなどをセットで５名様に。P.237のあて先「PGグッズプレゼント」係まで。しめ切りは１月15日消印有効。発表は発送を持って代えさせていただきます。

プレゼント②
右の応募用紙を切り取って、ＰＳ版「フォトジェニック」の商品についている応募券①を貼って、封書にて120円切手を同封して下記のあて先まで送ってください。しめ切りは２月28日消印有効。〒543-8775　天王寺郵便局留　「ＰＧ・クリアファイルプレゼント」係まで　こちらは応募者全員にプレゼントするぞ

プレゼント① セットで5名様

プレゼント② 応募者全員

出会いから12月までのイベントをキャラ別にチェック

桜井愛美 MANAMI

奔放さに惑わされるな!

いつも明るい愛美。初めて会ったときから主人公に対して友好的だが、彼女の天真爛漫さに翻弄されることもしばしば。愛美のエンディングには、アイドル、絵本作家等の3パターンがある。

▲海岸での水着の撮影。これには撮影の予約が必要。

▼スケジュールに組み込まれたスタジオ撮影で発生。

◀12月24日限定のスペシャルイベント。絶対見逃せない、ムードたっぷりのシチュエーション。

月　週	場　所	イベント名	補　足
4月(2~5週)	病院	春の出会い	出会い1
5月(1~5週)	第四高校	学校の空と横顔	出会い2
6月(1~5週)	公園	夏の出会い	出会い3
6月(2~3週)	公園	愛美と楽器	
6月(4週)	豊神楽駅→ネーデル	ポートレート	
7月(1~2週)	豊神楽駅→ネーデル	ポートレート	
7月(2~4週)	公園	明るいふれあい	
7月(3~4週)	トイランド	ぬいぐるみ購入	
7月(5週)	海岸	水着	予約
8月(1~2週)	海岸	水着	予約
8月(10日)	海岸	線香花火	予約
8月(4~5週)	ネーデルランド	風車の夕暮れ	予約
8月(5~6週)	病院	博人と遊ぶ	
9月(1~2週)	学校→家	人形を抱いている	
9月(3~4週)	スタジオ撮影	ペット猫+寝てる	スケジュール
9月(5週)	ネーデルランド	花畑	予約
10月(2~3週)	ネーデルランド	花畑	予約
10月(10日)	第四高校	体操服	
10月(3~5週)	スタジオ撮影	モデル写真	予約
11月(1~4週)	公園	胸が痛い	
11月(3日)	病院	博人への発表会	
11月(4~5週)	スタジオ撮影	モデル起き抜け	※①
11月(5~6週)	第四高校	触れ合い	
12月(2~3週)	第四高校→家	風邪を引く	
12月(24日)	記念会館	クリスマスの雪	

ベストエンディングを見るために…

[illegible]

織原いずみ IZUMI

彼女の心を解きほぐそう!

いずみは引っ込み思案な性格で、なかなか自分の気持ちを表に出さない。うまく彼女をリラックスさせてあげるのが、撮影成功のポイント。彼女のエンディングは、声優、小説家等のパターンがある。

▲いずみの水着シーンは、2パターン用意されている。

▼自宅前で姿を見かけたらいずみを追いかけるのだ。

◀美術館での待ち合わせでは、会話の選択を間違えるとイベントが起こる。

月　週	場　所	イベント名	補　足
4月(2~5週)	教会	春の出会い	出会い
5月(1~5週)	八甲山	山登り	出会い2
6月(1~5週)	電車移動中	夏の出会い	出会い3
6月(4週)	中学校	ポートレート	
7月(1~3週)	中学校	ポートレート	
7月(4~5週)	中学校	水泳1	
7月(4~5週)	中学校	水泳2	
8月(1~2週)	中学校	水泳1	
8月(1~2週)	中学校	水泳2	
8月(2~4週)	八甲山	川でこける	予約
8月(4~6週)	自宅→公園	ゆびきり	
9月(2週)	自宅→公園	ゆびきり	
9月(2~4週)	手の平湖	受験に悩む	
9月(4~5週)	美術館	待ち合わせ	予約
10月(2週)	美術館	待ち合わせ	予約
10月(3~4週)	臨海公園	ベンチで読書	
10月(5週)	学校	抱きしめ+演劇発表会	
11月(2~4週)	臨海公園	読後の笑顔	
11月(5~6週)	ネーデルランド	人工呼吸	
12月(2~3週)	デパート	キスで悩む	
12月(24日)	教会	ミサの蠟燭たて	
12月(5週)	自宅	元旦の日	※②

ベストエンディングを見るために…

[illegible]

北条綾乃 AYANO

機嫌を損ねないように!

絵画を趣味に持つ綾乃は、芸術にはちょっとうるさい。キレイに写真を撮ってあげないと、ヘソを曲げてしまうかも。綾乃のエンディングは、モデル、画家、等のパターンがある。

▲7月の予約イベント。木漏れ日の中でお昼寝。

▼10月の予約イベントは、綾乃の手作りお弁当だ。

▲八甲山のスキー場で、雪合戦をしてはしゃぐ綾乃。

月　週	場　所	イベント名	補　足
4月(2~5週)	手の平湖	春の出会い	出会い1
5月(1~5週)	美術館	着物	出会い2
6月(1~5週)	臨海公園	夏の出会い	出会い3
6月(2~4週)	ネーデルランド	ポートレート	
7月(1~2週)	学校	水を飲む	
7月(3~4週)	八甲山	転ぶ+木漏れ日	予約
7月(5週)	海岸	水着	予約
8月(1~2週)	海岸	水着	予約
8月(3~5週)	ネーデルランド	民族衣装	予約
8月(6週)	レストラン	ウエイトレス	
9月(2~3週)	レストラン	ウエイトレス	
9月(4~5週)	編集部	相合い傘	
10月(2~4週)	八甲山	手作り弁当+落ち葉	予約
10月(4~5週)	綾乃の家	アトリエで絵を描く	予約
11月(2週)	綾乃の家	アトリエで絵を描く	予約
11月(2~4週)	臨海公園	秋の夕暮れ	予約
11月(3~5週)	ネーデルランド	馬と綾乃	予約
11月(6週)	自宅	ズブ濡れ	※③
12月(2~3週)	自宅	ズブ濡れ	※③
12月(24日)	自宅→デパート	プレゼント	
12月(5週)	八甲山スキー場	雪合戦	予約※④

ベストエンディングを見るために…

[illegible]

注意すべきイベントについて

※①……スタジオ撮影のモデル写真を見ているのが条件。

※②……いずみを好きな女の子に設定し、好感度が一定以上高いことが条件。

※③……日曜日にロケなしで、木漏れ日と水着イベントを見ていて、なおかつ民族衣装と手作り弁当、秋の夕暮れのフォトを見ていることが条件。

※④……ズブ濡れイベントを見て一馬との会話が一定以上進んでいることが条件。

4コママンガシリーズ
好評発売中!!
定価600円(税込み)

ポケットモンスター™
POCKET MONSTERS
4コママンガ劇場⑤

待望の最新刊!

①〜④巻
大好評発売中!!

©1995,1996 Nintendo Creatures inc. GAME FREAK inc.

小説 コミックノベル
TWIN SIGNAL
ツインシグナル
遥かなる都市の歌 上 Vol.4
新書判/定価900円(税込み)
原作:大清水さち
著者:北条風奈
小説でしか
読むことの出来ない
オリジナル
外伝ストーリー!
好評発売中!!
Vol.1〜3好評発売中!

COMIC CD 少年ガンガン
コミックCDコレクション⑭
TWIN SIGNAL
ツインシグナル
電脳の迷宮 Vol.4
A5型パッケージ/定価2,600円(税込み)
サウンドドラマCD+8Pブックレット
原作:大清水さち
出演:シグナル/結城比呂
ちびシグナル/大谷育江
オラトリオ/松本保典
カルマ/井上和彦
オラクル/真殿光昭
パルス/子安武人
他
好評発売中!!
Vol.1〜3好評発売中!

株式会社エニックス 出版局 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■少年ガンガン編集部 03(5352)6430 ■書籍編集部 03(5352)6431
●お求めは、お近くの本屋さんで。 ■Gファンタジー編集部03(5352)6432 ■4コマ編集部03(5352)6433

Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

者 活 劇

人は死して名を遺し、
忍びは死して影さえ残さず。

CAPCOM

PlayStation

闘うために生まれた

存亡を賭けた壮絶な闘いに使用されるV.A.（ヴァリアント・アーマー）の中でも最強と目される巨大ロボット。頭頂高22.0m、本体重量118.5t。現在コロニー連合軍により1体のみの存在が確認されているが、国籍やメーカーは不明。とりわけそのエネルギー源や駆動原理は、一切謎に包まれているという。

CYBERBOTS®
FULLMETAL MADNESS

IN STORE NOW／標準価格5,800円（税別）

サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～　プレイステーション用ソフト／対戦格闘

株式会社カプコン　〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX情報 06-947-4540　★最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0710
仙台(022)214-6040　名古屋(052)571-0493　広島(082)223-3339　松山(089)934-878
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ　最新ソフト情報はインターネットでチェック!!　http://www.

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
JAP JAP JAP
GA
GA
GA
IMA NARA SOSIKINI MODORUKOTO MO DEKIRU
CHA
KIOKU…WATASINO…KIOKU
ZAAAA
PROLOGUE Vol.3
starring
LINA
闘姫伝承
ANGEL EYES
好評発売中 価格5,800円(税別)
初回特典 「闘姫伝承 エンジェルアイズ Material Book」
さらにアンケートハカキを返送した方の中から抽選で500名様に、「卓上カレンダー」をプレゼント
IKURA AGAKOUGA …NIGE KIRENZO ……
UGUUU
DOM
WATASIWA …… TORIMODOSI TAI DAKEDA ……
HONTOUNO……WATASI…
KIDOU… KAKUNIN
UYYYYY
TO BE CONTINUED IN GAME
TECMO
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4·1-34 TEL:03-3222-7630(月曜～金曜 15:00～18:00)
ホームページ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550

GoGo RPG
ごーごーあーるぴーじー
ゼノギアス
パラサイト・イヴ
レブス
スペクトラルタワーII
電撃PSは
RPGの味方です

Xenogears

ゼノギアス

Xenogears
ゼノギアス

2/11 RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック) ▶CD2枚組

中盤までのストーリーをダイジェストで紹介!

巨大ロボット同士の戦闘や、アニメーションムービーなどと並んで、「ゼノギアス」の大きな魅力の1つとなっているのが、ハードで骨のあるストーリー。多くの謎をはらみながら二転三転していく展開は、多くのプレイヤーを引きつけて離さないだろう。

今回はそんなストーリーをクローズアップ。プレイ時間にしておよそ10時間に及ぶ、キスレブまでの展開を、見どころを交えながらダイジェストで紹介していくぞ。

1 ラハン村
フェイの旅立ち

◀これまで優しかった人[illegible]を抱くようになる

平和なラハン村を、突如謎のギア集団が襲撃する。村を守るためにギアに乗り込んだ村の青年フェイは、己の意識の下に眠るもう1つの人格を覚醒させ、敵ギアもろとも村を壊滅させてしまう。村人たちの冷たい視線に耐えきれなくなったフェイは、町医者シタンの勧めに従って、アヴェを目指して旅に出ることを決意。失意のまま、ラハン村を出てダジルへと向かう。

Pick up たたみかけるように起こるアニメーションイベント!

序盤の見どころや[illegible]入され、[illegible]

▲序盤に起こるフェイの幻覚。
◀ギアの[illegible]のなか、ア[illegible]

2 黒月の森
エリィとの出会い

迷い込んだ森でフェイは、エリィという謎の少女と出会う。互いに似たもの同士と感じながらも、口論となり、森を抜ける前に別れてしまうのだった。

■[illegible]2人の[illegible]

Pick up エリィとフェイの意味深な会話を聞き逃すな!!

互いに名前も知らない初めての出会[illegible]「エリィ[illegible]に手を出すな」と叫ぶ。のちの伏線となる、重要なセリフだ。

3 ダジル
砂漠での戦い

森で合流したシタンとともにダジルへたどり着いたフェイ。[illegible]を心配して後を追ったフェイは、グラーフと名乗る謎の男に襲われる。[illegible]練と称してモンスターをけしかける。フェイはからくも戦闘に勝つが、気づくとグラーフは消え、周囲をアヴェ軍に取り囲まれていた。

Pick up 強敵ミミーとのボスバトル

砂漠で[illegible]

ブレイダブリク

マルー救出作戦!

マルー救出作戦のため、アヴェの首都ブレイダブリクに潜り込んだバルト一行。折しも街は、間近に控えた武術大会「大武会」でわき立っていた。シタンは、城の近衛兵さえも熱中するこの大武会を、[illegible]に利用しようと思いつくのだった。

▲[illegible]

隠れんぼする子どもを見つけ出せ!

城への侵入には、地下水路のカギが必要だ。これを手に入れるには、隠れんぼをしている子どもを見つけ出さなくてはならない。[illegible]

▼[illegible]

▼実は簡単に行ける場所にいるのだが、そこを見つけるのがひと苦労。

アヴェ

ファティマ城潜入

フェイが大武会に出場し、注目を集めている隙に、バルトは地下水路から潜入を試みる。うまく城に潜り込んだバルトはマルーと再会を果たすが、帝国司令官ラムサスに行く手を阻まれる。一方、フェイは大武会の決勝戦で謎の男と対決。フェイの過去を知っている素振りを見せる男は、謎の言葉を残して消えた。

その後、バルトと合流したフェイは、[illegible]ラムサスを退け、エリィの助けを借りてマルーとともに城を脱出する。

▲[illegible]バルトの潜入を助けるため、[illegible]りになって大武会に出場するフェイ

パラレルに展開するストーリー!

マルー救出作戦では、アヴェ兵の注意を引くフェイと潜入のバルト、この2つのパートが交互に展開していく。フェイの方は[illegible]ストーリーは進行するが、バルトの場合は、[illegible]ゲームオーバーになってしまう。バルトを操作中は残りHPに注意。

フェイ

陽動のため、大武会に出場するフェイ。参加者の中には、かつての弟分のラハン村のダンもいる。彼はフェイへの復讐を誓って、村を飛び出していたのだ。心を鬼にして戦うか、それとも……。ちなみに、大会で勝ち進んでも、特に賞品がもらえるワケではない。負けてもゲームオーバーにはならないので、気楽にいこう。

▲ダンとの再会。子どもとはいえ、戦闘では結構強かったりする。

▲決勝戦。謎の言葉を残して消える男。この男の正体は……?

交互に展開

バルト

地下から水路を伝って潜り込んだバルトは、城内でマルーを捜すことになる。城内には警備兵がうろついており、見つかると戦闘になる。しかもバルト1人だけなので、注意が必要。城内の各部屋にはアイテムも落ちているので、余裕があれば回収しよう。

▶水路から城内へ。戦闘では無理をしないよう注意しよう

合流

フェイ&バルト

ラムサスとの戦い

フェイとバルトが合流すると、本格的なラムサスとの戦闘になる。このときマルーがNPCとして参加して、バルトを援護したり回復したりしてくれるぞ。しかし、回復量は微々たるものなので、危ないと思ったら、こまめにアイテムで回復しよう。見事ラムサスを退けると、今度は兵士たちによって追いつめられてしまう。しかし、そこにたまたま居合わせたエリィが脱出を手助けしてくれるのだ。

▼ラムサスに見つかったバルトとマルー。そこへ、フェイが駆けつける。

マルーも戦います♥

◀バルトにはマルー、ラムサスにはミァンというＮＰＣがついて回復してくれる。

▶ピンチに現れたエリィ。しかし[illegible]なか、ここでは仲間にならない

"その日"まで3カ月弱…
ますます内容深まる最新情報から目が離せない!

発売日決定。
'98.3.19

パラサイト・イヴ

Xデーは来年の3月19日!! ついに発売日が決定した超期待のシネマティックRPG パラサイト・イヴ。今回も巨大NMCとのスリリングなバトルや、気になるストーリーの続報など、最新情報をバッチリお届けするぞ。しっかりチェックして、来るべき"その日"に備えよう!

ロマンティックなイヴの夜。しかし惨劇の扉は確実に開かれつつあった…

パラサイト・イヴ	
3/19 シネマティックRPG	▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)

⬆ロックフェラーセンター前でボーイフレンドを待つアヤ… この日ばかりは刑事であることを忘れ、1人の女性として幸せなひとときを過ごすはずだったアヤ。しかし……

MOVIE→BATTLE

驚異のムービーから迫力のバトルへ…臨場感あふれる戦闘場面の流れに注目!

パラサイト・イヴのボス戦には、NMC(新生ミトコンドリア生物)の登場シーンから戦闘へと、場面が流れるように移行するという、大迫力の演出手法が採用されていることが判明！緊迫感にあふれ、戦闘気分を盛り上げる、そんなボス戦の流れをクローズアップする!!

アヤに迫る巨大な影…これがNMC登場ムービーだ!

巨体を揺すり、アヤを噛み砕かんとアゴを開いて登場するボスNMC「アリゲーター」。変異ミトコンドリアに侵されたワニが、不気味な姿となって迫り来るこのムービーが、次の瞬間に始まる戦いの凄絶さを予感させる。

今、その扉が開かれる!!

巨大なNMC「The Alligator」登場!

◀▲地下水道で登場する「アリゲーター」は、アヤが初めて戦うボスNMCだと思われる。最初でこの迫力なのだから以後のボス登場シーンは、……のかも？

そして戦闘へ…

初の中ボス戦! 生死をかけた壮絶バトル

死の光線がアヤの生命を狙う…

ムービーのあと、すぐに戦闘へと突入！ 写真は「アリゲーター」の口から放たれた高圧力のエネルギー弾を、アヤが間一髪で回避した場面。"敵の攻撃を避ける操作"により、超スリリングなバトルが繰り広げられるのだ!!

独占インタビュー 戦闘システムはどうなる?

バトルデザイナー・前川嘉彦氏に直撃!

──『パラサイト・イヴ』の戦闘において重要な要素になると思われる"敵の攻撃を避ける操作"は、アクションゲームやシューティングゲームのような感覚で行われるものなのでしょうか？

前川氏(以下、前)：そこまでテクニックや反射神経を要求されるようなものではありません。戦闘の基本は、あくまでATB(『FF』シリーズでおなじみのアクティブ・タイム・バトル)なので、敵が自分のターンのときにのみ攻撃をしてくる点は『FFⅦ』と同じです。もちろん避ける際には、敵の動きをよく見ておく必要はありますが、決して難しいものではありません。

──アヤが装備する武器には、どんなものがありますか？

前：画面写真内でアヤが持っている「ハンドガン」を始めとして、多彩な武器が登場します。あとは「続報に期待！」ということで……。

──"防具"は存在するのでしょうか？

前：服装の下に着用するタイプの"防具"が登場します……と言えば、だいたい想像はつくかと思いますが……。

──最後に発売を待つファンのみなさんにメッセージをお願いします。

前：アヤを操作することで、さまざまな感情が涌き起こるような戦闘にします。期待して待っていてください。

まえかわ・よしひこ●『FFⅥ』『スーパーマリオRPG』など、数多くの人気作品の制作に参加。本作ではバトルデザインを担当、今までにない戦闘システムの構築を目指す。

今回の敵(NMC)は…The Alligatorだ! アリゲーター

ミトコンドリアの研究者に話を聞きに行く2人……事件の真相に迫る手がかりを得られるか？

"ミトコンドリア"というキーワードから、捜査線上に浮かぶ1人の人物……。この出会いをきっかけに急展開を見せる序盤のストーリーを、ひと足先にじっくりチェックしていこう！

●NEXT POINT
アメリカ自然史博物館
▼ミトコンドリアの[illegible]を求めてアヤたちが訪れる、第3のスポット。どんな出来事が待ち受ける？

アメリカ自然史博物館

事件解決の糸口を求めて捜査は新たな局面へ！

「事件の鍵はミトコンドリアが握っている…」と告げた謎の電話で、アヤは人体発火事件の際に「イヴ」が残した言葉を思い出す。「ついに我々、ミトコンドリアが解放される日が来たのだ！」……捜査線上に現れた1つのキーワード"ミトコンドリア"。その詳しい情報を得るため、アヤとダニエルは、最近ミトコンドリアに関する新説を発表し、学会で注目されている1人の科学者のもとへと向かうのだった。

➔恐竜化石展を開催中

その科学者が所属する自然史博物館。恐竜化石展が開催中のようだが、この日は休館日。

⬆館内へ案内される2人

警備員に事情を話し、2人は人気のない博物館内に足を踏み入れる。

博物館内を探索できる？

画面写真から推測すると、博物館の中は自由に探索できるようだ。目当ての科学者と会う前に、恐竜化石展をひと通り見学して回ると、意外な手がかりが発見できるのかも？

▲館内のインフォメーションらしき場所。いつもなら受付のお姉さんがいるのかな。

▲古代生物の化石や標本が飾られている。いくら「イヴ」でも、これは操れまい…。

波乱に満ちた序盤のストーリーを振り返ってみよう！

1「イヴ」の覚醒前…

2 謎の人体発火事件

3「イヴ」との初対決！

クランプ博士登場!

ひとつの出会いがアヤの運命を揺り動かす…

不気味な雰囲気が漂う博物館内を歩くアヤとダニエルは、その一角に研究室があるのを見つける。薄暗い研究室の中には、[illegible]に没頭するハンス・クランプ博士の[illegible]。彼に事件の[illegible]ミトコンドリアに関する情報を聞かせてほしいと頼む2人。そのあとでクランプ博士の口から告[illegible]衝撃の事実とは果たして？　そ[illegible]、アヤの運命を大きく変えていくことになる──

❸事件のあらましを話すアヤ

アヤの口から、事件のいきさつが語られる。[illegible]

▲博士の口から語られる[illegible]。そして、その情報が2人の運命にどのような影響を[illegible]

50名様

アヤからの素敵な贈り物

『パラサイト・イヴ』特製卓上カレンダー

プレゼント!

発売を心待ちにしているキミに少し遅れたクリスマスプレゼントのお知らせ。キャラクターデザイン・野村哲也氏が描いたイラストと、美麗なＣＧを集めた「『パラサイト・イヴ』特製卓上カレンダー」を、抽選で50名様にプレゼントしちゃうのだ!!　欲しい人はハガキに、①〒番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦『パラサイト・イヴ』に対する質問や熱い想いを書いて、237ページの"おたよりのあて先"「『パラサイト・イヴ』カレンダー係」まで送ろう。当選者は今後の『パラサイト・イヴ』のページ内で発表。しめ切りは１月15日（必着）だぞ。

▼未公開のアヤのイラストも含まれている、豪華な内容のカレンダーだ。お店では絶対に買えない逸品だぞ！

CHARACTER CHECK

ハンス・クランプ　Hans Klamp

37歳・身長175cm
ドイツ系アメリカ人

[illegible]科学者。冷静沈着かつ無表情な[illegible]、他人とのコミュニケーションを好まない。かつては医者を志し、そ[illegible]ミトコンドリア[illegible]。最近、遺伝子[illegible]伝についての新[illegible]の研究結果を発表。学会や[illegible]の注目を大いに集めて[illegible]。[illegible]リアの情報を得るべく博物館を訪ねてきたアヤとダニエルに、衝撃的な事実を伝えるストーリー上の重要人物でもある。

4 地下で「イヴ」を追跡

5 地上に戻ると…

6 混乱する署内

7 ベンとの出会い

8 緊急記者会見

9 新たな局面へ

続々公開される注目の

キャラクターデザインに今や世界的なアーティストの天野喜孝氏を迎え、独特なファンタジーの世界を打ち出したアトラスの新しい挑戦。それがこのタクティカルRPG『レブス』だ。今回入手した新情報は、新たに公開された新キャラクターと"カルティア"から誕生するモンスターユニット。この2つを掘り下げて紹介していくぞ！

エレ・ラモネラ・シノン

REBUS
―レブス―

世間知らずな伯爵令嬢
通称エレ　17歳

広大な領地を誇る伯爵家の令嬢。物事に対して現実感を持たず、自己中心的に軽率な行動をとってしまう。教育の厳しい父親に反発し、家を出る機会を伺う。

ゲームの中心となる"カルティア"

"カルティア"とは、漢字１字を記して使用する魔力を持ったカード状のアイテムであり、その組み合わせによってさまざまな効果を生み出すことができるというものだ。"カルティア"をめぐる巨大組織との戦いが物語の軸になるため、ストーリー的にもシステム的にも"カルティア"が重要なファクターになっているのだ。

▲この画面を見る限りでは、召喚のような魔法効果が得られる場合もありそうだ。

▶シンプルなコマンドだが、ここで法術の発動や武具の作成もできるのだろうか。

敵に対しての強力な攻撃!

▲組み合わせれば、もっと広範囲で強力な攻撃になる。

"カルティア"に記す漢字は火・氷・風・震などエレメントを意味する。使用すれば、魔法のような効果で敵を攻撃できるのだ。

地形への干渉効果も!!

▲炎系で、進路を塞ぐ柵を焼き払うこともできるぞ。

地面に対して法術を使えば地形だって変えられるのだ。森を焼く、湖を凍結、地面を隆起・陥没など、戦術の幅も広がるぞ。

ポーシャ・サンタムール

内気で可憐な巫女
通称ポーシャ　16歳

流されやすく決断力に欠ける自分にコンプレックスを持つ内向的な女性。少しでも世間に慣れさせたいとの親の願いから自警団に入団。強い女性に憧れを抱いている。

キャラクター＆システム

“カルティア”でモンスターユニットも造れるのだ!!

“カルティア”の持つ力は、戦闘で発揮されるだけではない。複数の“カルティア”を掛け合わせることで、味方となるモンスターユニットを造り出すこともできるのだ。しかもマップ上で使用すれば、増援ユニットとして登場させられるぞ。以下で説明する3すくみの関係をよく考えたユニット造りをすれば、戦況がグッと有利になったりもするのだ。

◀カルティアの組み合わせによって、さまざまな種類のモンスターが誕生しそう。

クーン・ヴァイン

一途で情熱的な騎士見習い

通称ターン　18歳

自警団をまとめる騎士団長リムザンのもとで修行する騎士見習い。剣の腕前はかなりのものだが、カルティアはさっぱり。正反対のトロイとは喧嘩が絶えない。

3すくみ関係にあるモンスター属性

『レブス』ではシステムをわかりやすくシンプルにするため、戦闘時の相性に3すくみ要素(ジャンケンのような関係)を取り入れている。モンスターユニットにはコモン、ドール、シャドウの3系統の属性があり、それぞれ有利、不利な相性が決まっている。この属性の力関係を踏まえて戦えば、誰でも戦闘を有利に展開していくことが可能なのだ。

ドールに強く、シャドウに弱い

▲画面下中央の数字を見れば与えるダメージがわかる。

コモンに強く、ドールに弱い

▲同じレベル同士、同じ武器の攻撃でも、相性によってダメージに差が生じるぞ。

シャドウに強く、コモンに弱い

▶混戦になればなるほど、属性が重要となる。

トロイ・リースリング

カルティアに精通している文法士

通称トロイ　18歳

自警団に所属する文法士。根は悪くないのだが、自意識が過剰で他人に厳しいので誤解を受けることが多い。入団理由も社会奉仕の経歴のためと言ってはばからない超リアリスト。

敵対するキャラクター

『レブス』には、若き騎士トキサと神官戦士ラクリマの2人の主人公が織りなす2つのストーリーが用意されている。主人公たちと相反する敵としては、現在のところ巨大組織「アクエドル」の存在が明かされている。しかし、公開された敵キャラには「アクエドル」という記述はない。ということは、この2人は「盗賊団から謎の少女を助ける」という、トキサの序盤のストーリーに関わる敵なのだろうか……?

ザクロ

文法院に潜入していた謎の敵。ある事件をきっかけに、次々と主人公たちの前に立ちはだかる。

ガルム

盗賊団を指揮する副頭領。裏切りや殺人を平気で行う根っからの悪党。欲深く残酷で、強い者に媚びる卑しい性格の持ち主。

REBUS
レブス

3月(予) タクティカルRPG	▶未定　▶アトラス
	▶MC(ブロック数未定)

SPECTRAL TOWER II
スペクトラルタワーⅡ

ついに『タワーⅡ』のCD-ROMを入手!!

『スペクトラルタワーⅡ』のCD-ROMをついに入手！ 今回は、このROMを使ってのプレイをもとに冒険の流れを紹介するぞ。また、新たに発覚した要素や各システムも詳しく説明していくので、要チェック！

スペクトラルタワーⅡ	
1/29 RPG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー
	▶MC（ブロック数未定）

ストーリーの始まりから塔潜入までの流れはコレだ!

運命の町へ
山岳地帯や草原を駆け抜け「運命の町」へ! 情報を集めて冒険の準備を整えよう!

▲オープニングムービーでは、CGで描かれた「タワーⅡ」の世界を見ることができるぞ。

「永遠の塔」を目指して旅を続ける主人公ウェイブ。彼の物語は、塔にもっとも近い「運命の町」に向かう途中、ブレイクという名の青年に出会う所から始まる。塔に眠るという〝究極の力〟を求めて塔を目指すブレイク。ウェイブは、道に迷った彼を運命の町まで案内するため、一緒に旅をすることになる。いくつもの草原を駆け抜け、次々と襲いかかるモンスターを退けつつ町を目指す2人。町にたどり着いた2人は、互いの目的を果たすために別れを告げ、塔へと向かうが……。

ブレイクとの出会い……

▲塔を目指す、ブレイクと名乗る青年と共に旅をすることに。

▼運命の町までは、山岳地帯や洞窟など、険しい道のりを乗り越えなければならないのだ。

町ですべきこと

この町には、さまざまな職業の人が生活していて、多くの出会いがウェイブを待っているぞ。ここでたくさんの人と会話し、情報を集め、これからの冒険に役立てていくことになる。つまり冒険の拠点とも言うべき町だ。

▲この教会ではルーツの変更やセーブなどを行うことが可能だ。

別れ、そして塔への旅へ!

▲町に着いた2人は、お互いの健闘を祈りつつ塔を目指して歩み始める。

◀町で情報収集をし、これからの冒険に役立てよう。

血の記憶「ルーツ」を呼び覚ます!!

キャラクターの中に眠る、さまざまな能力を持つ職業の記憶「ルーツ」。運命の町の教会で、6～8ケタの数字を任意に入力することで職業が決定する、不思議なシステムだ。職業は130種類以上用意されているので、適当に入力したらびっくりするような職業になることもあるぞ。発見したルーツは〝ルーツアルバム〟に記録され、いつでも確認することができるのだ。

◀▲基本的には自分でルーツを探すわけだけど、人々との会話にルーツ番号のヒントが隠されていることも……。

永遠の塔へ ついに塔の内部へと進入するウェイブ。果てしなき塔内部には、一体どんな試練が待ち受けているのか？

随所に盛り込まれたイベントシーン!!

やがて、全ての生命に死をもたらすだろう

冒険の準備が整ったら、いよいよ「永遠の塔」に向かって出発！　再びフィールドを駆け抜け、タワー内部に潜入だ。タワーには、恐ろしいモンスターや数多くのトラップ、あるいは最上階を目指すライバルが、ウェイブの行く手を阻むぞ。これらの試練を乗り越え、経験を積んでいくことで成長していくのだ。また、果てしないタワーの中にはいくつかの町があり、住民が存在する。当然、他の冒険者もこれらの町に立ち寄ることがあるので、お互いに情報交換をしたり、仲間の勧誘だって可能だぞ。

ブレイクとの再会、しかし…

◀共に塔を目指して冒険してきたブレイクの突然の裏切り。この先の展開は一体どうなるのか!?

モンスターも仲間に!

◀▲モンスターを仲間にできる新事実が発覚！　ＮＰＣ以上に頼れる仲間となるのだろうか？

パラメータUPの方法とは?

「経験値」の概念が存在しない『タワーⅡ』。この世界でのパラメータアップの方法はかなり特殊だ。ＨＰの最大値は、各階の攻略内容により与えられる、ボーナスポイントの数でアップする。その他のパラメータは"修行の巻物"というアイテムを手に入れ、それを使用したときに上昇するのだ。ＨＰの最大値アップの基準は、「敵を倒した数」や「クリアのスピード」など。重要なことなので、しっかり覚えておこう！

やっつけた敵	0体× 8…	0
開けた宝箱	0個×30…	0
こわしたツボ	0個× 3…	0
スピードクリア 54秒× 5…		270
ボーナスポイント		270
最大ＨＰが2アップ！		

▲攻略するスピードが速ければ速いほどＨＰがたくさんアップするぞ！

◀修行の巻物でアップするパラメータはルーツの特徴によって上昇率が変化。

宝箱はこう開ける!

宝箱の開け方も、変わっているぞ。宝箱には「強度」があり、弱く叩いても壊れないし、強すぎると中身が壊れてしまう。宝箱のレベルによって決められた回数内で、うまく叩くことができれば、箱は開くぞ。力加減の選択肢は3つだ。

▲緑の部分にうまく合うと箱が開くのだ！

◀中にはさまざまなアイテムが入っているぞ。

戦闘 塔内部、フィールド上、あらゆる所に敵は存在する! 『タワーⅡ』のもう1つの魅力、バトルシステムを大公開!!

迫力のムービーシーン!

必殺技が炸裂!!

◀強力…繰り出し、次々と襲いかかるモンスターをなぎ倒せ！

簡単なコマンド入力

▶コマ…キーとボタン1つ…使って操作するだけなので超簡単。

戦闘は、コマンド入力によって行われる。✚キーで属性を選び攻撃（あるいは防御・回復）の内容を決定するのだ。属性は12あり、「剣技」や「祈り」（回復）などのほかに、「裏技」（ぬすむ）「賢明」（アイテムの使用）というものまであるのだ。扱える属性はルーツによって変わってくるぞ。

▶モンスターのシンボルでどんな種族なのかを識別できる。

心の中にある"ときめき"は永遠に止まらない…!!

このコーナーは今回でとりあえず最終回を迎えます。通算で18回の連載でした。でも今後のグッズやCDの情報は掲載しているから安心してね。そして恒例の声優インタビューは、お待ちかねの金月真美さんだぞ!!

久しぶりに厚い台本だったんですよ

――最終回のゲストは金月真美さんです。拍手～!!
金月真美さん（以下金月、敬称略）：ぱちぱち～（笑）。
――金月さんには2年程前にもインタビューしましたけど、「Non stop！」ができてから初めてですよね。今までの記事を見ていかがですか？
金月：「みんな出てたんだ～」って思いながら、今こうやってほかの方々の記事を目の前で見てます。みんなの服装とか髪型を見ていると、季節とか時期が何となくわかって楽しい気がします。
――さて、最近では『ときめきの放課後』の収録があったそうですが、そのときのご感想は？
金月：久しぶりに厚い台本だったんですよ。私の収録だけで3日かかりました。もう「仕事したぞーっ！」って思うほどでしたね。う～ん、昔を思い出しました（笑）。それで面白いのはね、本編と同じセリフが出て来たときなんですよね。最初の『ときめき』はすでに遊んでいるわけじゃないですか。だから、ゲームをプレイしていたときに聞いた「あ、あのセリフだ！」って思って、それに限りなく近く再生をするという感じで楽しかったです。スタッフの方も「そうそう、その言い方！」って（笑）。
――何か印象深いセリフはありましたか？
金月：あのね、細かいことは覚えてないんですけど、ラストがちょっとイイですよ。あとは、プレイしてのお楽しみということにしておこう。忘れてしまったとは言えまい（笑）。

Mami

Non stop!ときめきメモリアル恒例声優インタビュー

金月真美 ドリーミングインタビュー

声優インタビューの最後を飾ってくれるのは、やはり藤崎詩織役のこの方！　我らがマミリンこと、金月真美さんです。次々と自分の夢をかなえていった彼女の真実、そしてその心の内を垣間見ることができる3ページ！

PHOTO／まきたゆういち

SPECIAL LONG INTERVIEW

Kingetsu

詩織ちゃんってすごくピュアなんでしょうね

──では話は変わって、『彩のラブソング』の収録はなさいましたか?

金月：はい、私は終わりました。あのときはね、体調の問題もあって、けっこう詩織ちゃんの声というのがつらかった時期だったんですよね。

──風邪を引いてしまったんですか?

金月：時期的に『ときめきの放課後』の収録やレコーディングが重なっていたので、詩織ちゃんの声をずーっと毎日というのがちょっと……ね。もう油分全部なくなっちゃうくらい大変だったんですけど、なんとかうまくいきました。セリフはわりと長くてストーリー性があるものなので、また新鮮に感じていただけるかなと思って自分では気に入ってます。ほかの方のパートは全然わからないんですけど、私自身ではストーリーがずっとつながっていってましたね。そこに片桐さんの存在がドーンとあるわけだから、どのように関わってくるんだろうっていうのがなかなか楽しみ。わりと深いんじゃないかなと思いますよ、うん。みんな待っていてね(笑)。

──CD「月刊ときめきメモリアル」ももうすぐ終わりますが、今までを振り返っていかがですか?

金月：そうですねぇ〜、まだ終わったっていう実感はないんですけれども、学校が1つ終わっちゃうみたいな感じがしてますね。みんな頑張ったな、すごいなって思います。コーナーを持たせていただいたりもしたので、なんかヘラヘラしつつも責任あるかなという気持ちでしたね。

──何か印象深いことってありましたか?

金月：最初の頃は本当に無我夢中で、アメリカとの行ったり来たりの時間が長かったので、やっぱりその頃の印象がすごく残っていますね。あとは、小野坂昌也さんと持っていた「有袋夢」のコーナーがすごく楽しかったです。「ゲストリップス」のコーナーを持たせていただいてからは、普段一緒に仕事をしている仲間の知らなかったことを知ったり、新たな一面が見えたりというのが楽しかったですね。

──さて、『ときめきメモリアル』の藤崎詩織ちゃんを演じて何年も経ちますが、改めて第一印象をお聞かせいただけますか?

金月：詩織ちゃんはスポーツ万能、成績優秀、容姿端麗、学校のアイドル……それぐらいのことしか設定に書いてなくて、逆に言えば特徴が何もないのと一緒なんですよ。役作りの取っ掛かりが見つからなくて、「ど〜しようかな」って思ったのを覚えてます。これだけ何でも優秀にできてしまう子だったら、そんなに男の人にブリブリ甘えたりもしないんじゃないだろうかって思ったんです。もちろん、好きになっているときの「ときめきモード」はラブリーなんだろうけれども、普段はさらっとしている人かもしれないし……どう演じていいのかが難しかったです。監督さんに「あまり声を作っているともたないから、わりと自然に行きましょう」って言われていたので、少し可愛らしくするぐらいに演じて、終わってみたらすごくぶっきらぼうだったとか(笑)。しかも、私はそれまでにキャラクターボイスの経験がなかったものですから、どれくらいお芝居をすれば感情が伝わるかっていう計算が一切できなかったんですよ。それで、ゲームになって声だけ聞いたときに、思ったよりも素っ気なくなるっていうことに気づいてなくて……。普通のお芝居だと顔の表情だけでも伝わるものが、声だけだとかなり抑揚を付けないと伝わらないんですよね。特に詩織ちゃんは何でもできちゃうからカギになるものがなくて、「なんて難しいのかしら」って思いました。

──ずっと演じるうえで苦労したことはありますか?

金月：詩織ちゃんに対しては、ラジオドラマとかで肉付けされていくに従ってだんだんと育ってきたというのがあるので、そんなに苦労はないんです。個人的には、声優として覚えることが多くて苦労しましたね。声だけのテクニックなんて持っていなかったから、ほかの方のお仕事をじーっと見て勉強しながらの作品でした。ナレーションの世界では一字一句きっちり音にして読むというのが必要とされるんですね。それに慣れてしまった分、演じるところが少しそがれちゃって、例えば「そ、それは」というセリフをそのまま読んでしまって、「そっ、それは……」という戸惑いだというのを忘れていたんですよね。この作品で、キャラクターボイスの演じ方っていうことを全部学んだんですよ。

──ゲームの中の藤崎詩織ちゃんは、どういう女の子だと思いますか?

金月：う〜ん、ちょっと難しい子ですよね、いい子なんだけど本当に怒っちゃうじゃないですか? あれだけ性格いい子なのに「なんであんなに怒るの?」みたいな(笑)。私は自慢じゃないですけど、まださんなに怒られたり嫌われたことないのでわからないですけど、人から聞くとなんか立ち直れないぐらい相当ひどいことを言うらしいですね(笑)。ある意味で、まだすごいピュアなんでしょうね。う〜ん、早く大人になれよ、みたいな(笑)。

──でも怒るからこそ人間味があるっていうか……。

金月：あ〜、そうとも言えるかもしれない。そう言っていただけると、救われる気がします(笑)。

──ラジオやCDドラマなどで育ってからの詩織ちゃんというのはどう思ってますか?

金月：育ってきたというより育てられてきたのかなって思います。最初は「何考えているんだろう、この子は」って思っていたのが、今では頭じゃなくて心で理解している部分があるような気がして、やっと血が通ってきたんじゃないかと思ってます。私にとっては大事な役ですね。

──もしも藤崎詩織ちゃんが実際にいたとしたらどうですか?

金月：高校の頃、可愛くって性格良くて、頭は良いわスポーツはできるわっていう、詩織ちゃんに近い子がいたの。だから、実際にいてもおかしくはないのかなと思います。友だちになるかどうかはわかりませんけどね(笑)。でも同級生にいたら憧れちゃうんだろうなって思います。

──総合的に、藤崎詩織というキャラクターをどう思ってますか?

金月：いろんなキャラクターの中の代表選手であるし、私にとっては切っても切れないものがありますからすごく大切ですね。この先どうなっていくのかな〜って心配ですけど、ず〜っとみんなに覚えていてもらえる子だったらいいなって思います。

夢は口に出した者勝ちなんですよ（笑）

——『ときめきメモリアル』とは、金月さんの中でどういう作品ですか？
金月：う〜んと、私がいろんなパフォーマンスができるきっかけになってくれたものなので、個人的にすごく大切な作品です。ゲームとして見た場合も、こんなに１つのムーブメントになっちゃうものってそうそうないと思うので、作品自体も力があったんだろうなって思います。こういう作品に自分が携われたことはめちゃくちゃラッキーだったし、嬉しいことでしたね。だから、みんながずっとこの作品を覚えていてくれたらいいな〜と思います。
——金月さん自身では、ソロコンサートを開いたりファンクラブができたり、今年は大活躍でしたね。
金月：もう〜、すっごく楽しかったです。とにかくライブをやりたくて……。前に長沢ゆりかちゃんとジョイントでやったときは、まだよくわかってない部分が大きかったんですね。あれから、どういうふうにしたいのかって少しずつ考えてきてたので、夢がかなって本当に嬉しかったです。
——コンサートでは飛び跳ねてましたものねぇ。
金月：跳ねてましたね〜（笑）。あれはすべて当日のノリだったんですよ。「好きにやりなさい」って言っていただいたので、衣装替えのタイミングぐらいしか決めごとがなかったんです。リハーサルでもどうしたらいいのかもわからなくて最初はおとなしかったんだけど、後半からだんだん楽しくなってきちゃって跳ね始めたんですよね。それで「あぁ、こんな感じが楽しいのかな」ってわかって、本番あぁいう結果になったんです（笑）。でも、本当に楽しかったの一言です。またやれるといいんですけどね。
——ファンクラブもできたことですし、ぜひ次も！
金月：そうですよね。ファンクラブは応援してくれる人たちの集まりなので、なるべくアットホームなものにしたいんですよ。だからね、会員の方に贈るお誕生日カードは手書きなの。
——今入ってももらえるんですか？
金月：うん、必ず出しますよ。
——ではでは、『ときめきメモリアル』以外の金月さんのご活動を教えて下さい。
金月：まず、12月３日に「SHOW TIME／Melody」という７枚目のシングルが発売されました。「Melody」は自分で詩も書いたんですけど、ありがとうっていう気持ちを込めたみんなへのメッセージソングなんです。曲を聴いたときに「あぁ、何かを伝えているメロディだ」って思って、先にタイトル決めちゃったの。それで、普段応援してくれてて、この夏のツアーも一緒に楽しんでくれたみんなに本当にありがとうっていう気持ちを乗せた歌になったんですよ。あと、「SHOW TIME」が主題歌になっているディレクＴＶの「BURN-UP EXCESS」では川崎麻希役を演じています。初のアニメレギュラーなので頑張ってます。それから、12月10日には夏のライブ「サマーブレイク」の写真集が出ます。ステージの写真のほかにも、リハーサル風景とか移動の電車の中とか、いろんなオフショットを入れてあります。あとカレンダーが出ちゃったりもします。それで来年２月４日には、４枚目のアルバム「K-BRAND」が発売されます。これは今までほかのキャラクターの方が歌っていたのを、金月流に歌った「ときめき」ソングのカバーアルバムなんです。"藤崎詩織"のイメージソングだとありえないような曲でも、金月だと歌えるでしょ？　だから、100曲以上ある中でも歌いたい曲をピックアップして歌ってるんです。小淵沢に１週間泊まり込みでレコーディングしたんですけど、綺麗だわ空気はいいわっていう環境で、精神的にのびのびできてパワーを出せたって感じで楽しいお仕事でした。だから、すごいお気に入りなの。１〜２月はキャンペーンツアーもやりますよ。
——ラジオとかゲームの方はどうですか？
金月：ラジオはレギュラー番組を４本持たせていただいてます。ゲームの方は、『マリーのアトリエ』で２役演じていますし、『アザーライフ アザードリームス』や『鉄道王２』にも出演しています。
——２年前のインタビューで「ラジオもやりたいし、舞台もやりたい。歌も歌ってライブもやりたい」って言っていたことを全部かなえてますね。
金月：ねえ〜っ、本当だねぇ!!　私、自分でもすごい欲張りだと思うけど、そう言われてみるとかなえられたね、全部……へへっ（笑）。嬉しいし、ありがたいですよね。だからね、夢は口に出した者勝ちなんですよ。今後は１つずつ大事に、深く深く掘り下げていけたらいいなって思っています。
——最後にファンの方にメッセージをお願いします。
金月：はい。「Non stop! ときめきメモリアル」のコーナーを応援してくれてどうもありがとうございました。ラストは金月真美でございます〜。えーとですねぇ、『ときめき』は今なんとなくひと区切りみたいな感じがありますけど、いつまでも覚えていてくれると嬉しいです。これからもどんどん頑張って、いろんなものにトライしていきたいと思いますので、今後も応援よろしくお願いします。

■金月真美〈きんげつ　まみ〉PROFILE■

所属：大沢事務所　出身地：兵庫県
誕生日：４月２日　血液型：Ｏ型
【おもな出演作品】
●ゲーム
ときめきメモリアル：藤崎詩織役
マリーのアトリエ：アウラ、フレア役
アザーライフ・アザードリームス：シェルフィー役
クイーンズ・ロード：ラフィーネ・オラシオン役
鉄道王２：ニーナ・コスター役
●ＣＤドラマ
央華封神：来星晶役
クリック＆デッド：早紀役

【金月真美さんラジオ情報】「グーチョキパー〜アニゲでポン！」毎日放送（1179KHz）毎週金曜24：00〜26：00／「金月真美のおねがいプラネット」ラジオ日本（1422KHz）系列毎週日曜21：00〜21：30（曜日・時間は各局により異なります）／「ゲーマーズアタック」ニッポン放送（1242KHz）　毎週土曜21：00〜21：30／「潮崎渚の夢で逢えたら」ＴＢＳラジオ（954KHz）　毎週木曜24：30〜25：00

きらめき情報局

CAMPAIGN 金月さんが編集部訪問!?

ニューアルバム「K－BRAND」のキャンペーンで、金月さんが我が編集部にやってきたぞ。金月さんが来ただけで、編集部にパッと花が咲いたようで、年末進行でボロボロの編集＆ライター陣も、この瞬間だけはとてもイキイキしていたぞ(笑)。みんなもＣＤをゲットして、一緒にイキイキしようぜ！

▲さしずめ「I編集長とその仲間たち」かな？

INFORMATION グッズはこちらで…

●インターネット「コナミエンタテイメントクラブ」

インターネットのＫＥＣホームページ(http://kec.konami.co.jp)ではグッズ情報が満載。ＫＥＣ会員の申し込み(入会費無料)やオンラインショッピングができるほか、「カタROM」の年４回購読も申し込めるぞ。

●コナミグッズショップ「こなみるく」

秋にオープンしたＣＰグッズショップ「こなみるく」は年中無休で大盛況。１号店は新宿ビガロ店(11:00～23:30営業、Tel:03-3204-7390)、２号店はチルコポルト上尾店(10:00～23:00営業、Tel:048-777-2277)だ。

CD 「月メモ」「クリック&デッド」が最終回!!

★ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション5

「月メモ」のNo.7～14と秋の増刊号のイメージソングに、新曲を加えた全21曲収録の２枚組。初回限定ピクチャーＣＤ仕様。

▲発売中（２月22日）／¥3,568

★ステレオドラマ クリック&デッド NETWAYスイーパーズmission:final

10月に終了したラジオドラマのＣＤ化。主演２人のフリートークやミニドラマなど、ボーナストラックも満載の最終回だ。

▲発売中　２月22日／¥2,854

★月刊ときめきメモリアル No.18

ついに最終号を迎える「月メモ」。イメージソングは紐緒、虹野の２曲収録。大盛り上がり大会で突っ走る全10トラックだ。

▲１月１日発売予定／¥2,245

★ときめきメモリアル piano collection2

「ときめき」の人気曲から11曲をセレクトしたピアノアレンジ集第２弾。ピアノ演奏で贈るボーカル曲「夕凪便り」も収録。

▲１月１日発売予定／¥3,059

今後の発売スケジュール

タイトル	発売予定／価格
DRAMA CD ときめきメモリアル虹色の青春 forever Vol.1	1月21日予定／¥2,854
Dream of you…／館林見晴	1月21日予定／¥3,059
Ｋ－ＢＲＡＮＤ／金月真美	2月4日予定／¥3,059
DRAMA CD ときめきメモリアル虹色の青春 forever Vol.2	2月21日予定／¥2,854
藤崎詩織　Piano collection	3月4日予定／¥3,059
藤崎詩織3rdシングル（タイトル未定）	3月4日予定／¥1,020
月刊ときめきメモリアル　アンコール（3枚組）	4月3日予定／価格未定

※CDはすべてコナミレーベル（キングレコード）、価格はすべて税込です

PRIZE 春までの予定を一挙紹介!!

●ときめき システム手帳

ときめきキャラが表紙にエンボス加工された６穴リングのシステム手帳12種。

●ときめき ボイスメモ

天使キャラを表面にシルク印刷。約８秒間音声録音できるキーホルダー12種。

●ときめき CDケース

持ち運び便利な透明エンビ製ＣＤケース。絵柄はキャラがペアになった６種類。

●ときめき口笛キーホルダー

口笛を吹くと電子音で反応するキーホルダー。プリントされたキャラは12種。

●ときめき ステーショナリー

天使キャラを配した筆入れ、ハサミ、ステープラー、メモ帳、シールのセット。

●ときめきメタルマスコット

キャラの顔が浮き彫りされた、メタル製のペンダントヘッド12種。紐付き。

〈今後のプライズ商品 登場予定〉

予定	商品名	内容
1月予定	ときめきキャラキーホルダー２	アクリル製の天使キャラキーホルダー12種
	ときめきカードブック	104枚収納のブック型カードホルダー12種
	ときめきバンダナ２	高密度印刷したキャラクターバンダナ６種
	ときめきタペストリー２	冬物私服の描き下ろしタペストリー12種
	コナミキャラ電動歯ブラシ	コナミキャラを使用した電動歯ブラシ６種
	コナミカフェオレカップ	コナミキャラがついた大型陶器製カップ６種
2月予定	ときめきマスコットキーホルダー私服	冬の私服チビキャラの立体キーホルダー12種
	ときめきピンズ４	ソフトエナメル製の冬の私服キャラピンズ12種
	ときめきツイングラス	金と銀２色１組のペアタンブラーグラス４種
	ときめきメタルフィギュア	制服チビキャラの金属製立体フィギュア12種
3月予定	コナミメタモグラス	冷たい飲み物で色が変わる取っ手付きグラス
	ときめきマスコットバンク	ソフトビニール製のマスコット貯金箱４種
	ときめきハンドパペット	ぬいぐるみ仕様の腕人形12種
	ときめきフィギュア２冬服	1／8スケールのリアルフィギュア12種
	ときめきホワイトフィギュア	ポリストーン製の無彩色フィギュア４種
	アクションフィギュア VOL.1	つや消しタイプのアクションフィギュア４種

PRESENT これが最後のプレゼント

最後の声優インタビューのゲスト、金月真美さんの直筆サイン入り画面写真２種類（右の写真参照）を、合計10名にプレゼントするぞ。欲しい人はP11のプレゼントページをよく読んで、付属のアンケートハガキで応募してね。

各５名

金月真美さん直筆サイン入り画面写真

今まで応援ありがとうございました

■編集後記■

肩の荷が下りると同時に、とても寂しい気持ちです。いろいろあるけど、やっぱり原点はPCE版。「あの頃のときめき 変わらぬ想いを」から始まったものがこのコーナーでした。今まで支えてくれた皆さん、並びにこのコーナーに関わったすべての方々にとても感謝しています。今後はゲーム記事の方でお会いしましょう。（IZUNA）

■ライター後記■

「声優さんをひと回りしたら終わり」という当初の予定通り、最終回です。『ときめき』担当がつらい時期も正直あったけど、キャラや声優さんに対する想いはずっと変わらなかったんですよね。３年半前、PCE版に出会えたことは最高にハッピーだったと素直に思います。皆さんも心の中の"ときめき"は忘れないで下さいね。（PON）

【金月真美さんキャンペーンツアー情報】'98年２月４日にリリースされるアルバム「K-BRAND」のキャンペーンが全国９カ所で行われる予定だ。詳しい内容はP230のニュースページに掲載しているので、金月ファンはさっそくチェックしよう！

KONAMI
1997年、ありがとうございました。
栗林 みえ
TBSアニメ「がんばれゴエモン」エンディング・テーマ
「O.K! O.K!」好評発売中
描き下ろしイラストを満載して、人気のメモリアルコレクション第3弾登場!!
「メモリアルコレクションVOL.3」は、コナミ商品取扱い店およびローソンで手に入ります。
CP234
CP299
CP343
好評発売中
CP234 メモリアルコレクションVol.1パッケージセット
CP299 メモリアルコレクションVol.2パッケージセット
CP343 メモリアルコレクションVol.3パッケージセット
●ディスプレイカートンサイズ／W73×D73×H133mm
(CP234のみW75×D75×H135mm)
メーカー希望小売価格
4,500円(税別)
CP298 ときめきリストウォッチ 館林 見晴
●ムーブメント／日本製クォーツ
●保証期間／1年
●輸入元／株式会社フォッシルジャパン
●販売元／コナミ株式会社
メーカー希望小売価格
12,000円(税別)
好評発売中
CP298
TOKIMEKI GOODS' LIFE

PlayStation
Merry X'mas &
SUGAIA
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

恋愛ロールプレイングって何？
RPGの魅力が盛りだくさん
ボスもさらに強力
イナル
マジックマスター
強敵続々登場!?
恋のライバルキャラも仲間に!?
恋愛こそ『プルプレ』の醍醐味
会話と
どの子を狙うか悩みそう!?
プレゼントで
あの娘のハートを射止めろ！
のは大好きな彼女の笑顔！

恋愛ロールプレイングって何？
RPGの魅力が盛りだくさん
マジックマスター
イナル
ボスもさらに強力
強敵続々登場!?
恋のライバルキャラも仲間に!?
恋愛こそ『プルプレ』の醍醐味
会話と
プレゼントで
どの子を狙うか悩みそう!?
あの娘のハートを射止めろ!
のは大好きな彼女の笑顔!

『ブルブレ』基本講座

基本的なポイントを2つのパートに分けて紹介!?

恋愛に冒険にと大忙しのこのゲーム。この２つのパートにおける、最低限知っておきたいポイントを紹介だ。

RPG 冒険をスムーズに進めるためには？

1 戦闘では、主人公の行動をこまめに設定！

戦闘は基本的にオートだが、いつでも指示を出すことが可能。パートナーとなる女の子を前へ出さないよう、ケインへの指示をこまめに出し、積極的に戦わせよう。とくにボス戦では、必殺技を惜しみなく使って短期決戦で勝ちもう。主人公の役割はズバリ女の子を守ること。そして、攻撃は最大の防御となるのが基本なのだ。

▶必殺技の指示は、とにかくすばやく行おう。

◀あまり細かく指示していると嫌われるかも。

2 魔法陣を見つけてEPをアップ

発見すればEPを完全回復した上、EPの最大値を増やすことができる魔法陣。それを簡単に見つける方法がある。フィールドを移動中、主人公の体が一瞬青く光ったら、その場所を調べればOKだ。

◀最大EPはこの方法でしか増えないので注意。

3 ギルドについた際の注意

このゲームには制限日数が設定されており期限内に目的を達成しないとバッドエンドになってしまう。ここで注意すべきは、ギルドに入ると、宿泊する、しないにかかわらず必ず１日が経過してしまうということだ。このため、ギルドに入ったら必ず宿泊して体力を回復しておくこと。特に序盤は、絶対に無理をしないように。

▶ギルドに入ると宿泊しなくても１日が経過。

◀HPの低い序盤は宿泊し忘れに注意。

恋愛 女の子のハートをGETするには？

1 とにかく目的の女の子を[illegible]!?

恋愛で重要なのは、一緒に冒険に出た期間。とはいえパーティは３人までなので、多数の女の子を狙わずお目当ての女の子を１人に絞ろう。そして常にその子と一緒に冒険するのが基本だ。

◀ギルドでは必ずお目当ての子をパーティに入れよう。

2 ギルドでの[illegible]の変化に注目!?

ギルドでは、女の子と会話をすることが可能。冷たかった子も何度も話していればそのうち打ち解けてくれるようになる。女の子の感情の変化は、ギルドでのセリフや表情の変化にちゃんと表れるのだ。

▶毎回きちんと会話しよう。

◀どうやら機嫌が悪い様子。

3 プレゼントは[illegible]!?

ギルドでは会話のほかプレゼントを贈って気を引くことも可能。アイテムなら何でもプレゼントできるが、女の子にも好みがある。プレゼントをするときは、その子好みのアイテムをあげたほうが効果的。

◀その子の好みがわかればラクになるぞ。

4 冒険中に注意すべきこと

冒険での注意は、やはりこまめに宿泊して女の子を疲れさせないこと。また、戦闘ではとにかく女の子を死なせないことが重要。戦闘で女の子がやられてしまうと、その子の「感情」は一気に下がってしまうのだ。冒険中は、女の子のHPに常に気を配り、無理をさせないようにしよう。

女の子との冒険はコレでOK
キャラ別攻略ポイント

やはり冒険の目的は女の子！　という人のために、主人公が出会う4人の女の子たちの出会いイベントを紹介。また、パーティに入れるだけで効果を発揮する、それぞれのキャラ特性も併せて紹介するので参考にしてほしい。ちなみにアーシャを除く女の子は、出会ったあと一定の期間に本人と会話しないとパーティに入れることはできない。放っておくと二度と登場しなくなるので注意。

明るく優しい神官見習い
ASHA
●アーシャ

代々神官の家系に生まれた神官見習いの少女。見習いとはいえ、いくつかの回復魔法を扱える。どうやら、昔から主人公のことを知っていたらしいのだが……。

出会い

アーシャとの出会いは、オープニングイベントで起こる。父から紹介され、その後しばらく冒険に同行してくれることになるのだ

キャラ特性

アーシャは神官見習いだけあって、序盤から回復の魔法を使える。また、彼女がパーティにいると歩いているだけでHPが回復するので、HPの低い序盤ではかなりオススメのキャラだ。

◀回復のヒールは序盤では頼りになる。

口は悪いが腕は確かな女傭兵
KARMI
●カルミー

男勝りで気性の激しい直情型の性格で、近隣諸国にその名を響かせる凄腕の剣士。女だてらに傭兵を生業としており、狙った獲物は絶対に逃さないと評判。

出会い

ハイードのギルドで、彼女との戦闘に勝つ。サージュが登場している場合、火の守護日は確実に登場。その他の日はランダムで登場。

キャラ特性

彼女をパーティに入れると、全員の攻撃力がアップする。そのうえ本人の攻撃力も非常に高いので、戦闘ではとにかく頼りになる。戦闘を速攻で片づけたいなら、迷わず彼女をパーティに入れよう。

◀巨大な剣から繰り出される攻撃は威力が高い。

ちょっとアブない呪術使い
SARGE
●サージュ

幼い頃からいじめられていたため、小心者で人前にあまり出ようとしない。それを根に持ち、いじめっこへの復讐のため呪術を会得。その力はかなりのものらしい。

出会い

ルーインにある遺跡の地下1階で出会う。カルミーが登場している場合、闇の守護日は確実に登場、他の日はランダムで登場。

キャラ特性

パーティに入れておくと、敵のHPが減った状態で戦闘に入ることができる。本人は呪術を使わせたら強力だが、攻撃力もHPも低いので、EPが切れたらとたんに戦力ダウンしてしまう。

◀彼女には直接攻撃をさせないように。

取り柄は元気！の魔法使い
HUMMUNE
●ハミュン

世界一の魔法使い、クーマの一番弟子。外見は幼いが、その実力はなかなかのものだ。世界を構成する4大元素のうち、地、火、風の3つを操ることができる。

出会い

アーシャが病気で倒れるイベント発生後、マグへいくと登場。このときの選択肢を間違えると、アーシャが死亡する場合があるので注意。

キャラ特性

彼女がパーティにいると、全員の魔法防御力がアップ。また、本人は大魔法使いの弟子だけあって、魔法攻撃がとにかく強力でEPも豊富。逆に防御力が低いので、絶対に前に出さないように。

◀派手な魔法をバンバン使って攻撃しよう。

主人公に興味を持つ妖精の娘
TURNER
●ターナ

妖精の国アイリー出身の妖精。妖精の常で人間や文明を嫌うが、なぜか主人公に興味を持っている。彼女の助言なしには、妖精の国に入ることはできない。

出会い

マグの流行病イベント発生後、ギルドの依頼を受けてアイリーへいくと登場。その後一定期間内にギルドで会話すると仲間にできる。

キャラ特性

キャラ特性は移動中のEP回復。とにかく技をバンバン使いたい人にオススメだ。覚える技は戦闘補助系がほとんど。HPや防御力は低いが、通常攻撃が弓矢での遠距離攻撃なのでやられにくい。

◀後方に配置して、後ろから攻撃させよう。

謎に包まれた物静かな少女
MAYA
●マヤ

見た目は普通の人間だが、自分のことを話そうとしないので、その素性はすべて謎に包まれている。シンマの兵士にさらわれそうになったところを主人公に助けられる。

出会い

シンマのギルドに2回行き、兵士に連れ去られそうになったところを助ける。ターナがいる場合、地の守護日は確実に登場。他はランダム。

キャラ特性

彼女のキャラ特性は、パーティ全員が攻撃をミスしなくなり、さらにクリティカルが出やすくなるという優れモノ。ボス戦などにおいては、地味ながらも確実に役に立ってくれるぞ。

◀ミスがなくなるので全体的に戦闘がラクに。

お金にがめついカワイイ女盗賊
YARM
●ヤーム

盗賊の国シバ出身の女盗賊で、やたらと金銭に執着する。軽そうな見た目と違い人生経験は豊か。猫のようにすばやい動きをするが、本人は、なぜか大の猫嫌い。

出会い

盗賊の国シバに2回立ち寄ると登場。すでにナルターが登場している場合、風の守護日は確実に登場。その他の日はランダムで登場。

キャラ特性

すばやさが高いので真っ先に敵に飛び込んでいくが、HPはあまり高くないので注意。キャラ特性は、さすがに盗賊らしく、戦闘を終了したときに得られるお金が多くなるというモノ。

◀とにかく前に出がちなので注意しよう。

光の鎌を使う冷酷な女戦士
NARUTA
●ナルター

光の鎌を持ち、魔法にも長けた女戦士。実はとある重要な使命を持った人なのだが、主人公に興味を持ち、本来の使命を投げ出してつきまとう。結構いい加減な性格。

出会い

ギルドでムッへに異変が起きているという情報を得たら、(ムッへのギルドで一定期間の間だけ聞ける)ムッへの洞くつへ行くと登場。

キャラ特性

彼女をパーティに入れておくと、敵の防御力が下がった状態で戦闘に入ることができる。加えて本人の攻撃力も高く、鎌を使った攻撃は期待以上の威力を見せてくれるぞ。

◀手に持った鎌での攻撃力も大きな魅力。

他にも仲間になるキャラがいる!?

ここで紹介した8人以外にも、仲間にな[illegible]

ありがとう!おかげさまで5周年!!
みなさまのおかげで、ガオ!も5周年を迎えました。
大増ページ・大ボリューム・新連載作品満載で
ますますガオ!はパワーアップ!!
スヴゥールナ大陸最大の危機を
救うのは誰だ!?
表紙&巻頭カラー
キャロットの中の「破壊神」を復活させるため、
キャロットを連れ去った四魔王そして目覚めたシャルロットは
リデアを否定して…爆れつに最大の危機が訪れる!!
爆れつハンター
あかほりさとる+臣士れい
読み切り65P
「ありすインサイバーランド」でおなじみ、森山大輔の特別読み切り!!
マザーズガーディアン
森山大輔
テレビアニメ好評放映中!
テレビ東京系
毎週金曜18:30~19:00
大学衛星で、あかりたちに課せられるトレーニングの数々!
宇宙撫子をめざす少女たちが日夜大奮闘!!
バトルアスリーテス
大運動会
中野友貴 原案協力/林 宏樹・倉田英之
ダークエルフおたくの少年・ケイの奮闘記!? 青い瞳のダークエルフ・フルーディがコレクションに加わるのは一体いつになることやら…?
好評連載陣
ア リトル・ドラゴン
上田 宏+中村うさぎ
小説は「電撃アドベンチャーズ」で連載中!
エルフを狩るモノたち
いただきっ春平!!
OZNオズヌ
HAUNTEDじゃんくしょん
EAT-MANほか
綴じ込み付録
'98年度版・描き下ろしカレンダー
3号連続プレゼントで豪華「描き下ろし扇子」を手に入れよう!
電撃コミック
ガオ!
2月号
12月27日発売
特別定価460円
©1996 AIC/IPC ©1997 AIC・IPC/PIONEER LDC・テレビ東京・AEON
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

DPS ソフトレビュー The DEEPER

ザ・ディーパー

どこよりも深くゲームを やりこむ最強のゲーム評価

対象期間：11月13日〜12月23日

DPSのソフトレビューは３部構成。Part１は話題のソフトを４人のレビュアーが評価し、Part２は、そのジャンルに精通している人間がレビューを行います。なお、対象期間中のソフトでレビューできなかったソフトに関しては今回から新設されたPart３で紹介しています。

レビュアー紹介

レビュアー	紹介
[illegible]	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
[illegible]	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
[illegible]	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
[illegible]	クールなレビューがモットーの理論派（?）ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
[illegible]の字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。梅おにぎりを食べて、机で眠る。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
[illegible]西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
[illegible]	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
[illegible]ちい	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ〜」が口ぐせ。
[illegible]	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
[illegible]	毎日が「うきうきウッキー!」。かなりハードなものまでOKの超ベテランゲーマー。
[illegible]	強い相手を求めさまよう無類の格闘好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
[illegible]	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。20歳。
[illegible]KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
[illegible]	パソコン誌からギャル専門誌まで節操なくこなす仕事人。『チョコボ』担当。
[illegible]	電撃某誌の超ベテラン編集者。今回は囲碁ソフトのレビューのために助っ人参加。

電車でGO!

■タイトー■SLG■12月18日■¥5,800

アーケード[illegible]S版では初心者向けの練習モードを追加。専用コントローラも¥5,800で同時発売される。

岩崎啓眞

前回でソフトの評価のやり方を少し変えたと書きましたが、今回のようにハイレベルな作品が揃うと、やはり高得点が並びますね。詳しくは後で書きますが、本当に『グランツーリスモ』は素晴らしいデキです。PSを代表するゲームになると思うので、ぜひ買ってプレイしてみてくださいね。

むろんアーケード版よりグラフィックは落ちるが、それにケチをつけても仕方がない。完成度は非常に高い。というわけで、オススメをつけてもまったく問題のないデキなのだが、「電車」という題材にあまり一般性がないのではないかと考え、一応はずさせてもらった。標準コントローラでプレイしても操作系には問題ないが、このゲームは絶対に専用コントローラを使って、なおかつ大画面でプレイしてほしいと思う。

80

ウォルフ中村

２週間ほど体調不良で臥せってました。それまでだましだましやってたけど、途中でギブアップ。結局１日の大半を寝て過ごすハメに。これ、健康時には「思いっきりぜいたく」なことなんだけど、体調が悪いとつらいだけで…（泣）。頭が痛くて本も読めなかったし。こんなに長引くとは。はぁ。

「電車を指示通りに走らせ、警笛を鳴らしてボーナスタイムを稼ぎ、所定の位置に止める」というなんとも単純なゲーム。でも、面白い（笑）。時間や速度に制限があり、さらには減速タイミングに大きく影響してくる勾配もあるため、単調に見えて奥が深いのだ。正確なダイヤで運行されている日本の鉄道の優秀さを、改めて実感できちゃいます。専用コントローラの使い勝手も良好（標準コントローラの方が微調整しやすいけどね）。

80

なんでもゆうこ

さっそくカゼひいちゃって困ってます。私、体が弱っちいもんで、１回ひくと３週間は治らないんですよ。ひどいときなんか、治ったかな〜って思うと連続してまたひいたりして、２カ月くらいは平気でゴホゴホいってたりするし…。今年のカゼはタチが悪いそうなので、みなさんお大事にね。

いやぁ、面白い！　特に電車マニアじゃない人でも、慣性の法則を頭に入れつつギリギリまで加速したり、制限時間が迫ってきてハラハラしたり……なんて感じで十分楽しめます。専用のコントローラは、ブレーキの強度の切り替えに慣れるまでちょっと大変かな。ちょっとマニアックに遊びたい人向けでしょうか。欲を言えば、すぐに上達しちゃうゲームなので、路線をもっと増やしてほしかったです。遊び足りないよぉ。

85

電撃レビュアーズ

「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part１の４人目とPart２のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

〈レビュアー　ミミっちぃ〉

ゲームと呼ぶにはあまりにもリアル。登場する路線を知っている人なら思わずニヤリ。細かなところまで再現されていてかなり浸れるんですけど、若干難度が高い気も……。せっかくノーコンティニューでのイベントが用意されているのだからもったいないですぅ。後は欲を言えば、各地の路線を収めた地域限定版があったら良かったんですけどネ（いや、無理は承知の上で……）。

85

PART1

グランツーリスモ

■SCE I■RCG■12月23日■¥5,800

実在……ルさを追求したRCG。マシンの充実やチューンナップが行えるモードが充実している。

グラフィックは満点。操作性もほぼ完璧。問題点としては「安易さ0の難易度」。オートマでも走れるが、マニュアルのギアチェンジができないと、A級ライセンスどころか通常のレースでもツライ。もっとはっきり言うなら、ふつーのRCGに満足出来ない人にのみオススメの車マニアのためのゲームなのだ。だがそれでも、このデキの良さで、ぜひ全ユーザーにオススメしたい。素晴らしい完成度の高さを、絶賛したいと思う。

90

車種ごとのクセをしっかり表現している点がすごい（FR車とFF車とでは曲がるときのブレーキのかけ方を変える必要があるほど）。操作性や操作感はいいし、「ライセンスの取得」という形を取ったトレーニングモードも○。やや待たされる感じのあるCD読み込みは減点材料だけど…。なお、「車のシミュレーター」という要素が非常に強く出ている関係で、シンプルなレースゲームを期待していると肩すかしをくう可能性も。

95

かなりリアルなグラフィック、メチャクチャ凝っているリプレイのカメラワークと、とにかく見た目がカッコイイんですぅ。しか〜し、正確なライン取りやブレーキング、ドリフトなどが勝利へのポイントとなるゲームなので、楽しくプレイするにはある程度のテクニックが必要かもしれません。ライセンス取得の試験も時間制限がキツくてツラいし。ただ、マシンに安定感があってフラフラしない分、間口は思ったより広めみたい。

80

〈レビュアー　袋こ〜じ〉

とにかくリアル。ゲームっぽくない（カーブでドリフトを多用しないなど）走りを要求される点は、個人的には好感が持てました。メインとなる「GTモード」も、車の買い替え、チューン、レース、ライセンス取得、とやるべきことが多く飽きさせません。特にライセンス取得では出題の難解さに、思わず本編のレース以上にアツくなっちゃいました。この冬オススメのRCGです。

85

チョコボの不思議なダンジョン

■スクウェア■RPG■12月23日■¥6,800

……でおなじみのチョコボが挑む。スクウェアソフトの特別データを集めたディスクが付属。

グラフィックは美しく操作性も快適。『ローグ』系のゲーム特有の難易度の高さを抑え、アイテムコレクションや隠し要素の発見の方に集中した作りにも好感が持てる。また、シビアなプレイをすれば、それなりに「かなり緻密な戦略」が必要とされるところもいい。気に入らないところとしては、斜めに移動しづらいことと距離感がつかみにくいところ。なんにしても完成度は高いので、のんびり遊ぶのには文句はないだろう。

80

やや面倒なアイテム管理等、操作性はもう1つ。プレイヤーに提示される情報量も少なく（使っても効果が不明なアイテムまである）不親切だ。もっとも、ATBを生かしたシステムはうまく機能しており、ゲーム自体は十分に楽しめる。CDの読み込み時間も短めなので（魔法や召喚獣のエフェクトも瞬時に出る）、ストレスを感じずにすむし。キャラやアイテムがちゃんと『FF』していたり、おまけCDがついている点も　。

85

魔法や魔石などが使えるようになっていて、攻撃方法に幅が出ています。しかも、基本的には『シレン』タイプのシステムだから、遊びやすさも◎。操作は簡単だし、元気度が減りにくいせいか、難易度も低くなっていて、この手のゲームをプレイしたことがない人にもオススメできる内容です。魔石を使ったときに見られるグラフィックは、『FF』シリーズを思い起こさせるくらい凝っていて、すごくカッコイイよ。

90

〈レビュアー　KAZ〉

『FF』のキャラを使っているからなのか、『シレン』などと比べると難易度はかなり低め。ファンには賛否両論分かれるところだと思うが、万人が楽しめる『ローグ』系RPGとしては出色のデキだろう。多彩なトラップ、プレイパターンによって変化する村の発展、鉢植えシステムなど、先が気になる要素が随所に存在するのも◎。じっくり腰を落ち着けてプレイできる、息の長い作品だ。

90

PART2

HAPPY HOTEL

プレイヤーが支配人となってホテルを経営するSLG。上海の街を舞台に、世界一のホテルを目指す。

がんの字

ツボにはまると楽しいゲームではあります。ただ、グラフィックを筆頭にゲーム全体からにじみでている上海テイストは、僕の偏見だけど、ユーザーにとって雰囲気的に受容しづらいものなのでは？　その点がもう少しナチュラルなら、システムが少々難しくてもとっつきやすくなったと思うのですが。まぁ、そこんとこさえ気にならなければ、イベントは豊富だしドラマのような展開もありで引き込まれます。通好みの作品。

70

ドワーフ西谷

ものすご〜く惜しい！　経営&育成型のSLGとしては、かなり上級の面白さを味わえるはずなのに、細部の問題点があまりにも多いため結果的にハードルが高くなってしまっているのだ。グラフィックの粗さ、不親切な操作系、指針にならないアドバイス、把握しにくい舞台と時代性、ドラマ性の少ない展開、頻繁なアクセス、etc…。大部分はちょっとした手直しでぐっと良くなるはずなのだが…。本当に惜しい！

55

ファーランドストーリー 四つの封印

■TGL■S・RPG■11月2…■…800

ストーリー性重視、コミカルタッチのキャラが活躍するS・RPG・PC-FXで人気のシリーズ最新作

通常画面は地味だけど、長いオープニングムービーや豪華声優陣によるフルボイス、コミカルな戦闘アニメなど演出面は文句ナシ。敵側の思考も短く、どこでもセーブ&ロード（しかも3〜4秒という速さで）できるのも◎。マイナス点は、声とBGMの音量バランスが悪いとこかな。移植モノとはいえ、好感が持てる丁寧な作りが気に入りました。難度も低めだし『ファイアーエムブレム』系のS・RPGが好きな人にオススメ。

75

ゆかマン

パソコンのS・RPGをPC-FXに移植したゲームの移植…なんですが、敵の思考時間の短縮や新コマンドの追加など、ベタ移植でなかったのは意外（失礼）でした。中盤以降でちょっと単調なプレイを強いられますが、難易度は高くないしお話もオーソドックスなので、初めての人にもオススメできるゲームです。ただ…今のPSでこのグラフィックは……。どうせならその辺も強化してくれれば良かったのに、残念です。

65

機動戦士Zガンダム

■バ……

モビルスーツを操り、3D空間で戦うアクションSTG。カミーユとシャアの2種類のモードを楽しめる。

ゆかマン

すいません。私このゲームを「バーチャロン見て作ったキャラもの」だと思っていました。そんなことありません。空間の表現や飛翔感、ロックオンや特殊攻撃など、演出もシステムもきちんとオリジナルに昇華されています。しかもシャアモードまでついてくるんだから、これはもうシャッポを脱ぐしかありません。セーブ関連のシステムがちと納得いかないですが、まぁ許容範囲でしょう。こいつぁ買いですよ、いやマジで。

85

すべてオリジナルのアニメを使用している、ストーリーモードが各CDに1本ずつ収録されていてボリュームがある、などファンなら大満足の内容。ただ、対戦用のCDがついているとはいえ、やはり画面分割で対戦できるようにしてほしかった（本体とモニターを揃える方が大変なのだから。オマケ的なものとはわかってるんだけどね）。3種類しかない攻撃方法など、物足りない部分はあるが「ガンダム」ゲームとしては最高峰。

85

風のクロノア door to phantomile

■ナムコ■ACT■12月11日■¥5,800

ファンタジックな世界でかわいいキャラが活躍する3D・ACT。さまざまな仕掛けが用意されている。

Z佐藤

さすがナムコ！　って感じで、全体的に抜かりのないデキ。特に注目したいのが視点。スムーズな回転で、奥や手前に続く道もバッチリ表現してあるのだ。ちょっと奥行きがわかりにくい部分もあるけど、ぜんぜん許せる範囲だし。操作はジャンプとアタックだけのシンプルなものだけど、意外と応用が利いて、とても楽しい。ヘンなセリフ（クロノア語？）も魅力の1つだ。ACTファン以外にもオススメできる1本だろう。

90

背徳KING

オーソドックスなACT。新しさは感じないが、それを差し引いても「さすがナムコ」と思えるデキになっている。登場するキャラはかわいいし、操作性も抜群に良い。難易度も、小さい子どもや女性でも楽しめるように、バランスよく作られており好感が持てる。ただ、ACTが得意な人には簡単に感じられて物足りないかも……。それと最近の、プレイ時間の長いゲームに比べるとボリューム感に欠けるところは残念だな。

80

点数の見方 • 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

PART2

釣り道　海釣り編

■OZクラブ■SL[illegible]
■12月11日■¥5,[illegible]

釣り具購入、仕掛け作りなどリアルな釣り生活が楽しめるソフト。デュアルショックの振動機能に対応。

ゆかマン

海釣りのシミュレータとしてはいいデキなのかもしれませんが、ゲームとして評価すると、ハッキリ言って面白くないと思います。「初心者でも楽しく釣りが覚えられる」と言っておきながら、説明もなしにいきなり「仕掛けを作りましょう」はないでしょう。あと、プレイ時間の半分近くが“待ち”なのは、ゲームとして見ると、ちょっとどうかと思うんですがねえ…。デュアルショック対応は悪くないんですが…。う～ん。

40

背徳KING

ついに出たかと思わせる、デュアルショック対応の釣りゲーム。アタリの瞬間や魚がヒットしてからの振動により、いままでの釣りゲーより臨場感がある。魚のアタリのパーターが数種類あり、それに合わせて振動のパターンやあわせのタイミングがいくつか用意されているのもいい。また、釣り具メーカー、シマノの協力で実在の釣り具が実名で登場しているのも、釣りの好きな人にはたまらないものがあるんじゃないかな。

70

対局囲碁　平成棋院

■ゲームバンク■[illegible]
■12月18日■[illegible]

通常の対局のほか、詰め碁の問題集も150問収録。NHK囲碁対局の梅沢初段が実写で登場し華を添える。

ドワーフ西谷

ごくごくまっとうに作られた囲碁シミュレータ。ムービーによる丁寧な解説があるので、予備知識がまったくない人間でも、囲碁というゲームのシステムは理解できるようになるはずだ。定石や戦略まで指導してくれないのは残念だが、「初心者お断り」の作りになっていない点は評価したい。思考速度や強さもまぁ満足できるレベル。さすがに有段者には食い足りない面もあるが、入門ソフトとしては、価格分の価値はある。

65

[illegible]

チェスでカスパロフを破ったCOMは、考えうるすべての局面に点数をつけ、その点を基準にして指していたらしい。ところが囲碁は形成判断が不確定で、手の変化が膨大なので、このパターンが成立しないゲーム。で、COM囲碁の強さも頭打ちなのだろう。このソフトも例外ではなく、段位に遠く及ばない棋力にとどまっている。思考が速いことは評価できるが、こんなに弱いと囲碁ファンにはツライと思うのだが……。

40

ロックマンDASH ～鋼の冒険心～

■カプコン■A・RP[illegible]
■12月18日■¥5,80[illegible]

3Dで構築されたフィールドを自由自在に走り回り、遺跡や街を探索するアクションRPG。戦闘も熱い。

Z佐藤

ボスを倒して武器を入手。その武器が次のボスの弱点になっていて……という武器ゲットシステムが使われていない以上、これは『ロックマン』じゃない気が！　ファンとしては複雑。でもコミカルタッチのA・RPGとしては魅力的な1本だ。操作やアクションに関しては問題なさそうだし、演出的にもピカイチ。犬や敵を蹴ったりできるセンスもグーだと思う。本当は、100点をつけたいが、それは次回作（？）まで保留かな。

90

[illegible]

ジャンルが変わったためか難易度も下がり、今までのシリーズに比べ遊びやすくなっている。だが、操作系にクセがあり、慣れるまでに時間がかかるのが問題。だが逆に慣れてしまえばかなり面白い。コミカルなストーリー展開も個人的には好き。「『ロックマン』は難しい」と思って敬遠していた人は、ぜひ遊んでみてほしい（全然違うゲームと思ってよい）。ただ、これまでのノリが好きな人にはちょっと物足りないかも……。

85

AI将棋2

■ゲームバンク■[illegible]
■12月18日■¥5[illegible]

実力派将棋ソフトの移植作。パソコン版はコンピュータ将棋選手権に全勝優勝した実績を持つ。

ドワーフ西谷

なんつーのか、その‥地味だ。ま、もともとがオヤジゲーではあるし小技にこだわるよりも、本筋1本！　という作りも個人的には嫌いではないのだが、それにしても対局モードオンリーというのはちと寂しい。思考速度が比較的速く、ストレスを感じさせないレベルである点はポイントが高いが、それ以外にこのソフトならではというウリがないのが厳しいところ。可もなく不可もなくというのは言い過ぎか？

60

小岩

これから将棋を覚えようという人から、ある程度の棋力があって腕を磨きたいという人まで幅広く対応できるソフト。標準の思考レベルなら1局30分弱でプレイ可能、定石を2～3知っている位の人間でも3回に1回は勝てる難易度が気に入りました。ただ基本的な詰め筋や防御力は安定しているものの、こちらの打った突拍子のない手に対する反応はイマイチで、納得できない受け手をする場合がある点は気になりました。

60

フォトジェニック

■サンソフト■SLG
■12月18日■¥5,800（初回限定版¥6,800）

女の子を被写体に写真を撮る恋愛フォトSLG。撮影や会話を通して好感度をアップさせ、恋愛を楽しもう。

[illegible]

育成部分はテンポがよく、さほど文句をつける気はないのだが、何より鼻につくのがムダなテキストの長さ。ゲームが始まるまでに（ゲーム中でも、なのだが）必要もない説明をウダウダと続けられる（そのくせ、ここに誰の家がある、などの必要なことは説明してくれない）ので、興が冷めることはなはだしい。まぁ、それに我慢ができればオーソドックスなギャルゲー。絵が好きならば手を出してもいいかも。

65

小岩

とにもかくにも主人公が主観的な感想（花がキレイとか）を延々としゃべりまくる（回想する）のがうざったすぎ。だいたい、オープニングが始まってからゲーム本編に至るまで、語り続けたあげく、それがまたストーリーに関係ないどうでもいいことなので、さらにイラつく。また、移動できる区域が異様に広く移動に手間がかかるのも×。まあ、キャラデザインが好きで好きでたまらないという人なら、買って損はしないハズ。

60

るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－ 十勇士陰謀編

■SCE I■RPG■12月18日■[illegible]

オリジナルキャラを操り、原作の人気キャラと冒険。戦闘では原作でおなじみの必殺技が使用可能だ。

がんの字

“キャラゲー”にはD級の作品が多い傾向があるようだけど、このソフトは良質な仕上がり。敵の手を読む戦略性重視の戦闘システムや、デートイベント、絵草紙集めに代表される遊びの要素は楽しい。僕自身はイベント戦闘の「勝ち抜き戦」と「総当たり戦」のシチュエーションにときめいた。でも操作のレスポンスが悪い、ダンジョンが無意味に広いなどといった部分が見受けられるのも事実。あと一歩のツメが……。

70

[illegible]

明治の街並みをよく表現してるとは思うけど、東京の街マップは広すぎです。しかもレスポンスが良くない上に、会うのはどうでもいい人ばかり。これにはちょっと閉口でした。ゲーム自体はオーソドックスな作りだけれど、戦闘システムがかなり面白いです。1対1で行われる戦闘シーンは、6回分のコマンドを先行入力するため、スピーディーで雰囲気もバッチリ。これだけはファンの期待を裏切らないデキでしょう。

65

Lomax

■トミー■ACT■[illegible]

『レミングス』のキャラクターが活躍する横スクロールACT。スピンジャンプとヘルメット攻撃が炸裂。

TAC★

キャラの動きはなめらかだし、反応もいい。だけど、移動にもジャンプにも変な慣性があって、なんか扱いづらいとことか、難易度が序盤のうちから急激に上がるところなど、典型的な洋ゲーACTな感じ。クオリティの面では、むしろ良くできてるんだけど、そういう独特のクセの積み重ねで、一般にはちょっと…。PSでいうと『レイマン』あたりが好きな人にはオススメだけど、そうでない人はパスしておいた方が無難。

60

背徳KING

パズルゲーム『レミングス』の世界を舞台にしたACT。その幻想的な雰囲気には心引かれるものがある。しかし、独特なキャラの動きには慣れるまで時間が掛かるし、敵の出現位置が意地悪だったりと難易度は高いものになっている。プレイヤーキャラのストックが増えにくいのに、コンティニューが3回しかできないのも×。セーブ時のキャラのストック数とコンティニュー数によっては、ほぼハマリ状態になるのも不親切。

55

MOTO RACER

■E[illegible]800

オンロードのスーパーバイクとオフロードのモトクロスバイクの2タイプを乗りこなす爽快RCG。

TAC★

かなりスピード感があって、気持ち良く走ってくれる。走りの感じだけなら、オンロードが70点、オフロードが80点ぐらいはつけられるデキ。ただ、COMのバイクがむやみに速くて、ちょっとでもミスすると、まず追いつけない。しかも、ただ速いだけというか、走り方に、あまり芸や個性がないもんで、レースゲームとしての面白さが薄いところが悲しい。ストイックに走りを極められる人でないと遊べないかも。

55

小岩

めっちゃくちゃ楽しいっス。オンロードはすごくスピード感、爽快感があって実に気持ちいいし、RCGでオフロードというコースが遊べるのもかなり魅力的（サウンドのノリもグー）。操作感もまったく問題ないし初心者でも十分遊べるハズです。まあ、それでも少しクセがあって慣れるまでに時間がかかるけどね。RCG好きにはたまらない1本であることは確実。個人的にもこれはオススメです（バイク好きならなおさら）。

80

PART2

名車列伝 Greatest70's

■エポック社■RCG■12月18日■¥5,800

70年代に活躍していた名車が登場するRCG。コースも当時の懐かしいサーキットを再現している。

なんでもゆうこ

「名車」ってオールドカーのことだったんですね～。珍しいマシンばっかりで、ちゃんと走ってくれるのかな……なんて心配したんだけど、安価なマシンでもドリフトがバシバシできるし、多少のコースアウトじゃ理不尽なほどの減速はしないので、意外と操作しやすかったです。マシンパーツがいっぱい用意されていて、レースごとにけっこうなお金が入るから、チューンナップの楽しみも。ただステージクリアの条件は高めかな。

70

ジュピター昌平

ギアチェンジの際のガコッとくる車の挙動などの実にリアルなところと、気持ちよくドリフトできる、ゲームとしての爽快感がうまくマッチングしていて、RCGの完成度は実に高い。お金をためて新車を買ったりというように、目的意識がハッキリしている点もいい。専門的な知識が問われる部分もあるが、オンラインヘルプが充実しているのでなんとかなるはず。実写のムービーも非常にキレイだし、車好きにはオススメ。

80

クロック！パウパウアイランド

■[illegible]■ACT■12月19日■[illegible]

ワニのクロックを操り、多彩なアクションを駆使して戦う3D・ACT。ほのぼのムードがいい感じ。

Z佐藤

ホノボノとしたゲームの雰囲気は好印象。しかしそれとは逆に難易度はけっこう高い。その要因は1本橋や小さな足場を渡ることが多く、細かい操作が要求される場面が多い点。それにもかかわらずキャラの動きにクセがあり、操作しにくい。方向転換が手軽にできない。視点が回転しやすい……といった問題点のせいだろう。各ステージの仕掛けや演出がとっても楽しいだけに残念！もう少し遊びやすくしてくれればな～。

55

小岩

とにもかくにも距離感がつかみづらすぎッス。特に、空中に浮いている足場は、まったく見当がつかない位置に配置されていて何度も勘違いして穴に落ちてしまいました。それに、キャラの動きがぎこちないし操作性にも若干の問題あり。細かい動きが、要求されるゲームなのにこれはないでしょう、って感じ。キャラがすっごくかわいくて、難易度の面でもバランスが良いだけに問題点が目立ってしまったような気がします。

60

PART3

ホームドクター

■サクセス■ETC■11月13日■¥6,800

主婦の友社発行の「家庭の医学大百科」をもとに作られたデータベースソフト。検索機能が充実し、病気の知識と治療法を素早く調べることができる。また、質問形式の診断モードを使えば、自分の健康状態のチェックも可能。アニメーションやイラストで解説された救急法の知識も役に立ち、操作も簡単。まさに一家に一本の実用ソフト。

◀最新のCGによる人体解剖図で、人体の各部位を立体的に把握

ワープロセット

■光栄■ETC■12月4日■¥29,800(ビデオキャプチャ対応版¥36,800)

定番ワープロソフト『EGWORD』と、『LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ』をセット。また、人気ゲームキャラのクリップアートも多数収録されており、オリジナルの文書作りがコントローラで手軽に楽しめる。同時発売のビデオキャプチャ対応版ではゲーム画面やビデオ映像を取り込んで、フォトシールを作ることも可能。

◀『ときめきメモリアル』などのイラストを文書に取り込める。

総評

岩崎啓眞

いや～、今回レビューしたソフトは3本とも素晴らしかったです。どのソフトも、買って絶対に損はしないデキだと言っておきます。その中で、一般的な意味でのオススメソフトを選ぶとしたら『チョコボ』でしょうか。『グランツーリスモ』の方が、完成度としては上だと思いますが、余りにシビアなので、あえてイチ押しからは外しておきます。それと『電車でGO！』も文句なし。はっきり言えば「全部買って、年末年始は幸せになろう」ですね。

ウォルフ中村

『チョコボ』にハマった。40時間以上かけてレベル90まで育てたのだが、まだまだ遊べる（アイテム収集等の楽しみもある）点がうれしい。召喚獣の演出もかっこいいし。もっとも、これはスキップ不可な点を考えると少し長すぎる気もするけどね（特に12番目の召喚獣）。とある敵との戦いで2桁連続で召喚したら、待ち時間が長い長い(笑)。このゲームの付属CDにせよ、『電GO！』の『サイドバイサイド』体験版にせよ、おまけ要素の充実ぶりもうれしい傾向だ。

なんでもゆうこ

平均点がかなり高かった今回のレビュー。オススメをつけた『チョコボ』は、従来のこの手のゲームに比べ難易度が低くなっていて、かなりサクサク進みました。初心者にもオススメできる作品です。『電車でGO！』はアーケード版をやってなかった私にとっては、かなり新鮮。おかげで現実で電車に乗るのが、少しだけ楽しくなっちゃいました。『グランツーリスモ』はライセンスの取得がムズい。RCGでの弱点を鍛えられるのは良いんだけどね。

電撃レビュアーズ

今回のPart2は年末だけあって粒ぞろい。特に『Zガンダム』『風のクロノア』、『ロックマンDASH』といった話題作には、期待通りの高い評価がつきました。気になっていた人は即プレイですね。それと『グランツーリスモ』と同時期の発売ということもあり、あまり目立たないものの、『名車列伝』は掘り出し物（失礼）でした。古い車が好きな人は、こっちを試してみるのも吉でしょう。チューンナップの楽しさを味わうこともできますよ。

特別企画

年末話題の注目タイトルをチェック!!

年末の注目作をチェッ[illegible]レビューをお届[illegible]実は今回[illegible]テイルズ オブ デスティニー』のレビューは掲載されていない。DPSのレビューは完成版のソフトを使ってじっくりプレイするのが鉄則のため、ソフトの発売日に間に合わないケースも出てきてしまうのだ。この時点でのレビューを待っていた[illegible]者のみなさんに[illegible]に申し訳ないが、[illegible]

[illegible]とりあえず今は[illegible]よるプレイ途中の[illegible]てもらいた[illegible]

[illegible]特に突出した部分はないですけど、SFCでの前作に比べ[illegible]も[illegible]ムバランスやストーリーが良いので[illegible]の人に愛されるゲームだと思います。

というわけで、詳しい[illegible]は次号をお楽しみに[illegible]

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー 電撃PSコロシアム

今回のテーマは 1997年

DPS BATTLE COLOSSEUM

読者の記録を大募集の「DPSコロシアム」では、年齢性別を問わず、たくさんの人の参加を待っているぞ。特に年末年始のこの時期は、まとまった休みを迎えている人も多いはず。普段忙しくてゲームをやり込む時間がなく、なかなか参加できなかった人も、このチャンスに、好きなゲームでの自分のガンバリをこのコーナーにぶつけてみよう！

'97年を盛り上げたアツいドラマを振り返る…

'97年、それは「DPSコロシアム」にとってどんな年だったのだろうか？　今回の当コーナーでは、この1年を振り返る意味をこめ、読者のガンバリに合わせた5つの賞を用意。それぞれの部門で「これは!!」と思えた97年の記録を特別に表彰しちゃうぞ。

アツき情熱賞

キャラへの愛着が生んだ大記録!!

この部門では、記録の内容や同封された感想などを対象に、挑戦者の情熱の高さで選考してみたぞ。数々の候補の中から選ばれたのは、『ときめき』アルバムモードで虹野さんのお弁当イベント収録枚数を競うという、通称〝お弁当アタック〟の大記録だ。トップの森和彦さん（徳島県）のアルバム（Vol.44で発表）には、なんと67枚ものお弁当イベント写真が収録されており、上のようなお弁当イベント一色のページだけでも6ページを数えるほど。虹野さんの大ファンという森さん、本当にご苦労さまでした！

こんな記録も大歓迎　情熱がこめられた記録はどんなものでも大歓迎だ。レベルが高いかどうかなんて気にしないので、自分なりにがんばった記録で、どんどん挑戦してみてね。

テクニック開発賞

全国のタイムアタッカーを震えさせたスーパーテク!!

この部門では革命的なテクニックを開発した人を表彰しちゃうぞ。今年は『レイジレーサー』での超ワザが数見つかったけれど、その中でも平出武志さん（長野県）が編み出したブレーキングスタート（詳細はVol.40のP124に掲載）には、全国のタイムアタッカーから、もっとも多くの反響が寄せられた。Vol.40の発売時は競技期催中だったにもかかわらず、全国のライバルへこのワザを公開してくれた平出さん、改めてありがとう！

◀『レイジ』で驚異のロケットスタートを可能にするブレーキングスタート。本誌での記録募集にも大きく影響を与えた。

▶こちらは、受賞まであと一歩だった通称SDCと呼ばれる走行テク。『レイジ』で、登り坂の減速を軽減してくれる。

こんな記録も大歓迎　このコーナーでは、読者が編み出してくれた超ワザの発表にも積極的に取り組んでいくぞ。スゴいテクニックを開発したら、ぜひ教えてね。

挑戦者募集中!　'98年に向け、いざチャレンジ!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1人ぶんの1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

新登場　グランツーリスモ

ルール　『Quick Arcade』モードの『Time Attack』でトータルタイムを競う。課題となるコースは、コース2『TRIAL MOUNTAIN』。外車は使用禁止とする。

申請記録　『GT』と明記して、『Total Time／Rap Time／使用車種／選択したSetting TypeとGear Type』を書こう。リプレイデータを残しておくのを忘れずに。

しめ切り▶3月1日消印有効

募集中　アインハンダー

ルール　難易度ノーマルでスコアの高さを競う。コンティニューして出したスコアは無効、最初から使える3機以外の隠し機体は使用禁止とする。

申請記録　『アインハンダー』と明記して、「スコア／使用した機体」を書こう。記録は隠し機体が出現していないデータでメモリーカードにセーブしておいてね。

しめ切り▶2月1日消印有効

●『グラディウス外伝』で改めて記録を募集中：「1PLAYER」モードのスコアを競い、今回は最高でも進んでいいのは2周目以内とする（3周目以降に突入しちゃったら無効。場合によっては2周目最終ステージで自殺をしよう）。2Pプレイは不可だけど、そのほかの設定は自由に決めてOKだぞ。ハガキには『グラ外』と明記して「スコア／使用自機／使用シールド／選択した難易度／進んだステージ」を書いてね。PSオリジナルSTGの最高峰で、STGの日本一を目指そう！（しめ切りは98年2月1日消印有効とするぞ）。

ザ・挑戦者ランキング 『クールボーダーズ2』ルール①・ルール②最終結果

ルール①

FREE RIDE(1P)のSUNSET DOWNHILLで、TOTALの点数を競う。各種設定は、最初から選択可能な範囲で自由に決めてOK。

優勝：MAKOTO（千葉県）／10,962(TIME 1'47"90／TRICK 7360／使用キャラ YAGGI／使用ボード ALL-ROUND T-3)
2位：堂園剛史（東京都）／10,637
3位：堀井諭（滋賀県）／10,615
10位：10,096　15位：9,783　20位：9,421
30位：8,220　（参加総数44名）
特Eのトップ：MASH（東京都）／10,201

ルール②

ONE MAKE JUMPとCONTESTのジャンプ台と、HALF PIPEの4つの点数の合計を競う。設定条件はルール①と同じだ。

優勝：平出武志（長野県）／5,379.1(STADIUM KICKER 1,435／ICE FANG 1,766／TITAN'S TOE 2131／HALF PIPE 47.1／使用キャラ YAGGI)
2位：堂園剛史（東京都）／5,365.0
3位：MASH（東京都）／5,286.3（特E）
10位：4,903.9　15位：4,833.7　20位：4,743.2
30位：4,440.9　（参加総数38名）
特Dのトップ：HIRO（新潟県）／3,098

ライバル触発賞

人が記録（作品）を作り記録が人を呼ぶ…

これがゲームアート系の原点!!

▶ゲームアート作品第1号は「スタジオP」で作られた館林見晴（40号で発表）。下の幻想的な作品も、同じく紗夜野さんの力作だ。

この部門は、ほかの読者のヤル気をどのくらいアオったくれたかが焦点。今回は数々の候補の中から紗夜野みさかさん（千葉県）の作品（左の写真参照）を選ばせてもらった。この作品をきっかけにゲームアート系の募集が始まり、増刊号Dの投稿セーブデータクラブ誕生にまで発展したことを考えれば、彼の受賞には誰もが納得してくれるはず。"ゲームで作る"という分野に初めて挑戦してくれた着眼点には改めて感心させられる。

去年の"ライバル触発賞"はこれだ!

去年の「ライバル触発賞」を受賞したのは、土屋栗澄ぐりさんだった。この土屋さんの申請記録がもとになって、人気種目「ときめきメモリアル」アルバムアタックがスタートしたんだけれど、なんと紗夜野さんは、このアルバムアタックがきっかけで、当コーナーへの応募を始めたとのこと。ある人の作った記録がまた別の人を呼ぶという、このエピソードは興味深いね。

▲去年の「ライバル触発賞」を獲得した、土屋栗澄ぐりさんのおハガキ。

こんな申請も大歓迎

「ゲームが好き！」という気持ちがこめられていれば、どんな形の申請でもOK。遠慮なくこのコーナーに応募してみてね。もしかすると、キミがハガキにこめてくれた気持ちが、'98年の「DPSコロシアム」を動かすことになるかもしれないぞ！

ルールアイデア賞

楽しいルールが新たな遊び方を作る!

もっとも楽しいルールを考えてくれた人に贈られるこの賞には、サルとコアラさん（北海道）の記録がふさわしいだろう。彼の考案による、「FFⅦ」でユフィをパーティに加えるまでの時間を争う"ユフィ♥タイムアタック（Vol.45で発表）"は、全国のユフィファンをおおいに楽しませてくれた。

▶現在の記録は別の読者によって2時間24分にまで縮められている。

こんな申請も大歓迎

募集していない種目でも受け付けてしまうのが、このコーナーの良いところ。楽しいルールを思いついたら、自分の記録も添えて、ハガキで申請してみてね。

ゲームアート大賞

ドット絵の妙技に感動!

もっとも優れたゲームアート系の作品（ドット絵など）には、PMSさん（千葉県）の「女神さま」シリーズ（『レイジ』のロゴ）を選びたいと思う。データコピーサービスで、もっとも多くの希望者を集めたことが、受賞の決め手となった。

▶大評判を集めた、PMS氏による『レイジ』のチームロゴ。

こんな申請も大歓迎

増刊号Dの「投稿セーブデータクラブ」を中心に、ゲームアート系の種目は引き続き募集中だ。PSゲームにちなんだ手作りグッズの申請も待っているので、そちらもよろしくね。

掲載予定▶1月4日消印有効まで▶Vol.66で発表

急げ! マジカルドロップⅢ

ルール　「すべしゃる」の「ひたすらモード（むずかしい）」のスコアを競う。使用キャラやキーコンフィグを始め、各種設定は自由に決めてくれてOKだぞ。

申請記録　『マジドロⅢ』と明記して、「スコア／段位／連鎖」を書こう。もしチェックしていたなら、記録達成にかかった時間も教えてね。スゴいスコアを期待しているぞ。

しめ切り▶1月4日消印有効

急げ! ポルシェチャレンジ

ルール　「Time Trial」モードでラップタイムを競う。正式募集をするのは、「USA」の「Normal」と、「Japan」の「Long」の2コース。難易度ほか設定は自由に決めていいぞ。

申請記録　『ポルシェチャレンジ』と明記し「ラップタイム／選択したコースとタイプ（Normal／Long／Interactive）／ATかMTか」を書こう。すばらしいタイムを期待しているぞ。

しめ切り▶1月4日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同世代、同年代の日本一を目指そう！

小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

中学生から高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部「DPSコロシアム」まで

お知らせ●次回のこのコーナーは都合によりお休み。66号から再開します。

●読者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

4色奴隷
Colorのどれい
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係
カラーならではの味で！　今お見せしましょう！
必殺のマキシンジモードォォォ！　4色奴隷です。
◀山形県　週末の怪人さん：なんだかレノかとんでもなく正義の味方に見えるんですが……。気のせいでしょうか？　誘拐……。
◀山口県　深坂猫ノ助さん　ハカキ裏への答え　OPアニメハノバリにならないみたいです　とりあえずサンノルたとそんな気配ナシです。
Xenogears
▲北海道　藤崎啓さん：このゲーム、まずは、アクセスかものすごく速いのか印象的です。声つきのバトルシーンでストレス無く遊べるのがスゴイのです。さすがスクウェアといったところでしょうか。気になる中身は・・・？
◀千葉県　木村吉伸さん：日溜まりで遊ぶワケです。きっと。
◀大阪府　カミオさん：つっぱりですから。アネゴォ？
◀埼玉県　HAPPYさん：選択がシビアですよね。「Tオウガ」。
SAGA FRONTIER
◀神奈川県　志馬あづみさん：すれ違いざまの……って感じです。
SaGa Frontier
▲兵庫県　あさき祝さん：おばかさん（笑）、人気高いのです
▶大阪府　キノピコンさん：ブラウントナカイですか……。珍しいです。この役はマークのような…。
▶東京都　辻槻景太さん：「パソクガイナー」短いのが……。
▶栃木県　めもるんさん：丁寧な言葉使いがカワイイのです。
Tales of destiny
◀北海道　香月りんさん：切なくツライ感じで彼女の何かが見えてきそうです。運命から逃れることはできない……そんな言葉が頭に引っかかっているような……。
▲愛知県　英悠季さん：禁呪でしょう、ねぇ。
▲北海道　清水幸さん：忠誠度上げのいらない彼ら。
▲滋賀県　ごぢうりさん．地味ですか、楽しいです。
BLOODY ROAR
◀岩手県　飯綱さん：変身！　ケダモノ！　コンボが熱いのです。良くできてると評判です。
◀愛知県　麻里晖騎士団さん：そろそろ片桐さんの番？
Merry X'mas
◀大阪府　FAホーリーさん：なぜ手を挙げてるのでしょう？
▲石川県　マルさん．赤なんでしょうか？　やっぱり
▲東京都　♥堂鷹之さん：♥の文字か使えません。
▲新潟県　クミさん：彼女のメガネいいですよね。
DIRECTOR'S CUT
◀愛知県　とものさん：さて、そして期待の『2』は？　大量のゾンビ軍団ですから。さらに恐怖は倍。1月末が超楽しみなのです。昇龍拳使える主人公とかいないですかねぇ……。
PERSONA
◀三重県　上杉夕夜さん：色っぽい流し目の主人公　目が赤いのは……兎さん（笑）？
TOD
◀愛媛県　むにゃんさん：彼女、性格がなりキツメです。でもカワイイです。ってどっちゃや！
FRONT MISSION ALTERNATIVE
◀岩手県　飯綱さん：片思いなんです　彼のそして戦争は続くのでした
▲北海道　村上夏樹さん・ホモ系抵抗ありますよね。
▶埼玉県　烏さん：クリスマス……どうでしたか？　楽しく過ごせたでしょうか？
Merry X'mas
▶北海道　麻宮透さん．動きのあるホース　浮き出して見える彼
▶大分県　風ヶ響音さん：キャラいい味だしてますよね　イケイケだし
▲愛知県　英悠季さん：剣で戦います、ゴーゴーです
REBUS
▲東京都　かいちさん：期待の新作なのです！
4色奴隷 color
◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載さ

▶東京都　バ[illegible]子さん：もの悲しそうな[illegible]イケてます。コスプ[illegible]なんかもバッチリのクセ(笑)、カワイイですよね。

▶長野県　夜月要さん：帽子の下はこ[illegible]したっ[illegible]んですねー。これならフ[illegible]、溶増ー　間違いなし！　ね

▲東京都　山師さん：アヤセってなんてこういった食べ物系が似合うんでしょう。自由に生きてる感じです[illegible]

▶東京都　山師さん：マフラーなびいてます。彼にはやはり、色っぽい女性系のペルソナを付けてあげるとはまりますよね。[illegible]、まさに凛々しいです。リリムも惚れてるって感じですし。南条くんはなんと言ってもやはり、声が色っぽいですか[illegible]得です。

◀大阪府　クラゲ2号さん：しょうがないですよねぇ。まあ、来年は寅年ですし。

◀沖縄県　きじとらさん：キャラが今までの格闘ゲームにない感じでステキです。

◀東京都　豚神零式さん：あの世界観で2とか出ないんでしょうかねぇ？

▶愛知県　山口27号さん：2人が仲良しだったらどんなによかったことか……まあ、シナリオ始まりませんけど。微妙なところです。

▲兵庫県　ひらべさん：みんなピースが似合ってるのが[illegible]

▼大阪府　紅阿夏さん：苦しいから生きているって説もあります。何のために、何をするために、ソレを考えるために生きている。実際、そうですよね。判ってることなんてなにひとつ無いわけですから。自分の心だって判らない。そんな時は自分を責めずにゆっくりと周りを見るのが大事です。そこからです

▲福岡県　櫻璃さん：ソーディアンとして大いなる運命に立ち向かっていかなければなりません。彼らの行く手にあるのは一体何なんでしょう？　とりあえず外側は、もくもくとザコを倒してレベルアップして、先に進むタイプの正統派なＲＰＧです。

▼東京都　祥人さん：美味しそうに食べてるんでしょうねぇ。お寿司とか。ね。

▲大分県　月侍さん：彼がなぜ旅をするのか？　巻き込まれていくのが好きなんでしょうか？

◀富山県　小園まりさん：耽美な南条くんなのでした。一番はヤッパリトレードマークですよねぇ。わかりますもん。それで。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中です。ＰＳに移植希望のソフトがある場合は、ここあてでハガキを送ってください！ハガキの数がある程度（千枚単位）になったら（組織票は×ですが）、メーカーさんに直接お願いに行っちゃいます！

▲神奈川県　ユドウフさん：熊と狼連れて旅に出ないと。ガウガウパーティはカッコイイのです

▲愛媛県　かへえさん：アニメ化、ゲーム化と動き出すといいですよね。まあ、人気ありますからきっと大丈夫でしょう。中国古典は普通過ぎて、ノンノィクションかフィクションか……判らない部分もありますが、面白ければＯＫなのです。

◀岡山県　のぶすけさん：ドラクエVII のスペシャルディスクとして同梱なんてどうでしょう？　またはＳＦＣ　III　の様にアレンジ？

◀栃木県　葵丸さん：やることは地味めですが楽しいんですよね、好評だったＳＦＣ版のリニューアルで安定感バッチリです。

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

今年はサンタさんからプレゼントをもらえましたか？ え、もらえなかったですって？ そんな寂しい子には、このコーナーがサンタさんの代わりに、とっても良いもの（ゲームの最新攻略情報）を差し上げちゃいましょう。

電車でGO!

数あるPSソフトの中でも異彩を放つSLG『電車でGO!』の基礎知識&テクニックを、お届けしよう!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＪＲ東日本、西日本が協力しただけあってさすがにリアル！ 地味ながらも超お気に入りの一本ですぅ。もっとも、専用コントローラまで発売されるとは思わなかったけど……。ちなみに、このゲームを本格的に攻略しようと思ったら、自分で路線図を書いて事細かに情報を書き込まないと難しいですぅ（泣）。　（猫ミミっちぃ）

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶タイトー
	▶MC(1ブロック)、専用コントローラ対応

新米運転手にささげる初級運転講座！

このゲームの難しいポイントは、ペナルティによる持ち時間の減点だ。対応策としては、駅のホームにピタリと止める停車位置ボーナスや、ノーコンティニュー時に発生する"連結イベント"（上級コースのみ）などがある。しかし、何よりも大事なのは、運行規則を守って運転することだろう。

◀基本コンセプトは安全運転。規則さえ守っていれば、さほど大きな減点もない。

◎運転のイロハ（駅構内進入プロセス）

ここでは電車が駅構内に入るところから、停車するまでの手順を説明しよう。まず駅の手前250m地点で急ブレーキをかけつつ、速度を60Km/hまで抑える。次に140m手前でブレーキを8まで入れて、速度が15km/hになったら解除。あとは残り距離を見つつ、停車位置の5m手前で非常ブレーキを使えばＯＫ。

◀右下の距離表示に注目。残り140m地点でブレーキ開始。

ワンポイントアドバイス

タイムロスの原因となるブレーキの解除。発車しなければペナルティにならないので、赤信号の段階でブレーキを解除しておけば、少しでも早く発車できるぞ。

▶途中であせってブレーキをゆるめないこと！

◀ここまで低速だと、非常ブレーキを使っても減点されることはないぞ。

◎これだけは絶対に避けたいペナルティポイント

とかく持ち時間の減点ポイントが多いこのゲーム。どのような行為がその対象となるかを紹介していこう。

ダイヤ遅れやオーバーラン、駅構内進入速度超過は、1秒(または1ｍ、1km/h)ごとに1秒減点されてしまう。また、急制動や信号無視でＡＴＳを作動させてしまった場合は、10秒単位と、大きく減点されてしまうので、要注意だ！

◀発車信号無視も減点ポイントの一つ。しかし、初級に限っては減点されないのだ。

◀超高速で豪快に到着するとオーバーラン+ＡＴＳ作動でゲームオーバー確実だぞ。

◎知って得するボーナスポイント!

持ち時間を増やす手段として、隠しボーナスがある。これは、特定のポイントで警笛を鳴らすと2秒ほど増えるというモノ。おもにトンネルと鉄橋の入り口や人のいる踏切、鉄道作業員の手前など、怪しいポイントでは1〜2回鳴らしてみよう。

▲停車位置ボーナス以外にも、時刻表との誤差が2秒以内だった場合は、＋2秒のボーナスがもらえるぞ。

◀警笛ボーナスは安全運転に対するボーナスだ。ただし、鳴らしすぎるとペナルティに！

山陰本線チェックポイント!

初級ということもあって区間も短く、訓練には最適！ 最初はこのコースを何回も走行して、電車の運転の仕方になれよう。

亀岡〜馬堀

第一区間はリアルタイムのアドバイス付きで、指示どおりに操作すれば難なくゼロ距離停車ができるはず。停車速度の微調整には非常ブレーキが便利だが、時速が10km/hを越えているとペナルティになってしまうぞ。

馬堀〜保津峡

この区間は下り勾配が多く、普通に走行させていると惰性走行中のスピードが上がってしまいがちなので注意しよう。またここの区間から、「警笛鳴らせ」の指示が出てくる。画面に表示が出たらちゃんと指示に従おう。

保津峡〜嵯峨嵐山

飛ばし気味に運転すると、前の車両に追いついてしまうこの区間。途中で45km/h制限が表示されたら、ちゃんと速度を抑えて走行するようにしよう。この区間も下り勾配が多いので、惰性走行後のスピードに要注意。

丹波口〜京都

山陰本線の最終区間となるここには、速度制限の指示が3カ所で出る以外これといって特徴はない。終点の京都駅には車止めがあるが、これに衝突してもクリアすることはできるぞ。一度チャレンジしてみては？

Q　初級は難なくクリアできたのですが、上級はどうにも歯が立ちません。どうしたらノーコンティニュークリアできるのでしょうか？

A：上級になるとペナルティの秒数も2倍になって、一気に苦しくなる。こうなると隠しボーナスをすべて取ったとしても焼け石に水。ここは地道に停車位置とダイヤを守ってボーナスを取り続けるしかない。ちなみに、停車位置&ダイヤボーナスは、取り続ければ1秒ずつ割り増しされていくぞ。

信長の野望 将星録

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ミニキャラの動きなど、目で見て街の繁栄が実感できるのがいいね。ＰＣ版よりは簡略になっているので、初めての方でも安心して進めることができるぞ。また、チュートリアルモードがついていて、これを見ればマニュアルなしでもプレイできる。ショートコント仕立てになっているので、一度は通しで見てみよう！　（北明・博）

システムの変更でさらに遊びやすくなった定番ＳＬＧ。今回は知って得する基礎知識とデータ、基本的な攻略法を紹介するぞ！

発売中 SLG	▶¥9,800 ▶光栄
	▶MC（15ブロック）

戦乱を勝ち抜くための基礎知識！

大幅にモデルチェンジ

内政と戦争が同じマップで行われるようになった「将星録」。今回は、初心者向けに「まず何をどうすればいいのか」を中心にポイントごとに説明していくぞ。コマンド数は多いが、常に必要なコマンドはさほどない。基礎的な攻略だけをまずは徹底して覚えて、それから応用的な独自の戦略を身につけるようにしよう。

初めてこのゲームをプレイするのであれば、後半のシナリオほど勢力差が大きいので、全大名の実力がほぼ同程度のシナリオ１で始めるようにしよう。

◀シナリオ一は大勢力もなく、京付近以外は敵勢力もあまり激しく攻め立ててこない。あせらずに進めよう

◎初めての大名選びには

思い入れのある大名を選んでもいいが、ビギナーはまず人材の能力や、地理的利点から大名を選んでいこう。特に人材の能力は重要で、大名、配下に能力の高い人材がそろっているかがゲームのキーポイントになってくる。ちなみに、歴史上活躍した大名はゲームでも配下ともども能力が高いぞ。さらに、強い国に囲まれていない大名は内政がしやすく、ビギナーには手頃。また、北に攻め上がるだけの「島津」は、初めてプレイするのであれば最適だろう。逆に北から南の「安東」、「南部」はオススメできない。

◀主役だけに自分も配下も能力が高い。ただし敵が多くて内政がしづらい面があり、難易度は高めだ。

◀最南端大名。背後の心配をしなくてよく、配下もそこそこ優秀。初心者には最適の大名。

◀戦闘がかなり高いので、北方ではほぼ無敵を誇るぞ。確実に北陸、東北を支配していこう。

◀山地、丘陵に囲まれているため、敵が侵入しづらい。配下もきわめて優秀。シナリオ一では最強か。

壱の巻 内政編

内政はこのゲームの基本。内政を確実に行い、国を富ませることができれば、少々戦争で敗れてもすぐに取り返すことができるぞ。できる限り武将を休ませず使ってあげよう。

国に必要なのは何より資金と兵糧だ！

出城コマンドで作れるユニットはたくさんあるが、初級では必要なユニットが限られてくる。農業ユニットと商業ユニットだ。建設ユニットや間者ユニットは資金にゆとりができるまでは無視してもかまわないので、まずはこの２つにしぼって内政をしていこう。まず、農業ユニットで平地を水田にしていく。少し遠くても丘陵より平地を優先して開墾していくこと。商業ユニットで作れる街は平地にも街道にも作ることができるが、平地は水田にした方がいいのでかならず街道に作ること。このゲームでは、資金より兵糧が足りなくなることが多いからだ。また、建設ユニットの改修は城の規模を上げ、防御力、最大兵数を上げることができるが、それだけ兵糧の消費も多くなってしまい、安全地帯になったときでも資金や兵糧が足りなくなってしまう危険がある。敵勢力に攻められたときの用心にはなるが、それよりは軍勢ユニットで迎撃した方が良い。兵は村落があれば自動的に集まるので兵糧と資金を増やそう。

▲内政ユニットは敵の攻撃に会うと必ずやられてしまう。敵と隣接している城では兵を待機させておいて敵勢力を近づけないようにしておこう。

常に武将に何かをさせよう！

軍勢でも内政でも、何かのユニットになっている武将は勲功が少しずつ上がってゆき、一定値になると身分が上がる。高い身分ほど多くの兵を持つことができるようになるので、どのような状態であっても活躍させたい武将には何かをやらせておこう。戦争で活躍するよりも内政を続けさせた方が勲功は溜まりやすい。

敵勢力と隣接していない城で開発も完了している場合は、建設ユニットの築城で支城を作り、その周囲を開発しよう。勲功も国力も上がる。

▲収入範囲が畑や街で埋まっている。こうなると内政は完了だ。安定した収入が入ってくるようになるので、安心して敵の城に攻め入ることができるぞ。

宝物ゲットで能力アップを目指せ！

ポイントQ&A

Q：やっと城を落としたのですが、その城に資金がないため、ターンごとに武将の忠誠心が下がってしまいます。どうすればいいでしょうか？
A：輸送ユニットで、城を取ったらすぐ輸送するのがベストだが、資金だけを輸送するなら、間者ユニットを使おう。輸送ユニットに比べ移動力が高く、近くの城だったらほぼ１ターンで移動させることができるぞ。いずれにせよ金銭と兵糧は、常に最前線に輸送しておく習慣をつけておこう。

弐の巻 人材編

PS版では、城の総数が減っている代わりに、「独立武将」として、支城の主になっている武将が数多い。ゲーム序盤では、外交で独立武将を配下にすることが重要になってくるぞ。

人材を増やすことが重要

ゲーム序盤の、国力も兵力も少ないときに手っ取り早く兵力を増やしたいなら独立武将を仲間にしよう。支城ごと手に入るし、使える人材も多い。

外交ユニットには金を持たせることもできるが、最初からいる独立武将は配下になりやすので特に金を持たせる必要はない。根気よく味方になるまで交渉を続け、なるべく自国の周りにいる独立武将を多く味方につけよう。

▲支城を占拠しているのが独立武将だ。彼らを取り込むことを序盤では何よりも優先しよう。

外交は必要なときに！

初級では、さほど外交面は気にしなくてもクリアは可能だ。同盟交渉が必要なのは、2つの勢力に囲まれていて、同時に戦争を起こすのを避けるときなどだけでいい。片方と同盟中に、もう片方を攻めたてよう。

ＣＯＭはよく同盟交渉を持ちかけてくるが、応諾してしまうと自分からは攻め込めなくなる（忠誠度がガタ落ちする）ので、軽々しく引き受けないように！

▲同盟期間は相手との友好度によって変化する。貢ぎ物を持って友好を深めにくるときもあるぞ。

仲間にしたい独立武将10人

独立武将とはいっても、能力が高い人材は多い。特に百地三太夫の能力はバツグンなので、近くの大名でプレイしたら必ず仲間にするようにしよう。

◀百地三太夫
戦闘、智謀の能力がトップクラス。常に最前線で戦わせるようにしよう。忍者でもある。

◀相馬盛胤
騎馬の能力が高い。騎突の特技があるので、戦闘では中心となって戦える。

◀筒井順慶
政治の能力が高く、内政要員として重要。関ヶ原まで生きる彼はシナリオ1では3才。

◀蠣崎季広
北海道にいる独立武将。彼を取り込めば北方を気にしなくても良くなる。政治力も高い。

◀肝付兼続
「島津家」でプレイするときは、まず仲間にしよう。最南端の独立武将。足軽適性が高い。

◀伊東義祐
大友、島津家では彼を先に取り込むとたんに有利になるぞ。主に戦闘要員として使える。

◀三村家親
能力はほどほど。農業の適性があるので、配下に加えたら内政要員にしよう。

◀小野寺景道
騎馬の能力が高く、騎突の特技があるので、宝物でパワーアップさせ、戦闘要員にしよう。

◀北畠晴具
農業、商業、登用の適性がある。内政と人材に力を発揮する武将。戦闘はイマイチ。

◀結城政勝
全般的にバランスのとれた能力があるので、鍛え方次第では最前線で活躍できるぞ。

参の巻 戦争編

内政が完了し、人材が豊富になってきたらいよいよ戦争だ！　野戦でのコツは1つ！　いかに相手より大兵力をそろえることができるかに限る！　強い敵には人海戦術でいこう！

大名自身を常に最前線に出そう！

シナリオ1では大勢力が生まれにくいので、正面からはできるだけ戦わず、うまく兵糧攻めに持ち込むようにしよう。城を1つしか持っていない大名は、兵糧攻めにしてしまえばそれ以上兵を出すことができなくなるので、こちらの兵力をあまり減らさずに城を落とすことができるぞ。

野戦でのコツは、大名、宿老など、大兵力が持てる身分の軍勢ユニットを前面に持っていくことだ。多少弱くても大名自身が攻め込んだ方が効率がいいぞ。そのときは2ユニット以上で敵1ユニットを攻めるようにしよう。敵の側面をつきやすくなるぞ。

敵国に攻め込む場合は、戦力ユニット4と、輸送ユニット1、兵糧攻め要員ユニット4と、なるべく多くの軍勢で攻め込もう。最初の2ユニットで敵軍勢を退却させ、次の2ユニットで前に進む。輸送ユニットで補給をしたら交代。これで城を囲もう。

防御するときは、支城に待機していよう。補給もでき、不意打ちを喰らわなくなる。内政ユニットも、攻撃はできないが敵を足止めすることは可能だ。

▲敵国に攻め入るときは常に大部隊で。大名自身が最適だぞ。

城攻めは兵力より武将数で！

兵糧攻めは兵力の多い城を落とすのにきわめて有効な戦術。しかし、貴重な戦力をこのためだけにさくのはもったいない。そこで特に使い道のない武将に、兵1、兵糧50程度を持たせて、城を囲んでやろう。なぜか敵は攻めてこないので、敵兵が0になったら、精鋭と交代させて陥落させればロスも少ないぞ。

▲横や後ろから攻撃すると、相手は数ターン攻撃不能に。

▶身分では、足軽は弓攻撃のみ。最後尾は攻撃不可だ。

城データ

シナリオ1・初級でのゲームスタート時の日本全城のデータだ。城規模、兵力などは当然変わってゆくが、修行ができる城というのは決まっているので、優先的に攻め、武将を鍛えるようにしよう。

名前	大名	防御力	規模	兵	修行内容	名前	大名	防御力	規模	兵	修行内容	名前	大名	防御力	規模	兵	修行内容	名前	大名	防御力	規模	兵	修行内容
内	島津	239/800	8	6951/16000	足軽適性	月山富田	尼子	338/800	8	8395/2 200	×	稲葉山	斎藤	286/600	6	5419/16000	×	箕輪	上杉	329/700	7	8093/21200	×
佐賀	龍造寺	261/800	8	7046/16000	×	姫路	赤松	262/700	7	6171/16000	×	一乗谷	朝倉	290/800	8	7055/16000	×	河越	北条	274/800	8	7082/16000	×
立花山	大内	326/700	7	8053/21200	×	雑賀	本願寺	317/700	7	7444/21200	鉄砲適性	浜松	今川	294/600	6	5355, 6000	×	春日山	長尾	340 800	8	6522/2 200	×
府内	大友	242/800	8	6988/16000	×	鳥取	山名	306/800	8	7225/21200	×	御山御坊	本願寺	321/700	7	8139/21200	×	水戸	佐竹	274/700	7	6226/16000	×
山口	大内	233/800	8	6949/16000	移動力	大坂	三好	330/700	7	8059/21200	×	駿府	今川	259/700	7	5154/ 6000	×	新発田	長尾	287/800	8	5429/16000	×
湯築	河野	286/700	7	6197/16000	水軍適性	二条	足利	230/500	5	4462/16000	×	富山	神保	298/600	6	5391/16000	×	黒川	蘆名	297/800	8	7022/16000	×
岡豊	長宗我部	292/700	7	4905/16000	×	建部山	一色	274/600	6	5326/16000	×	深志	武田	255/600	6	5304/16000	×	山形	最上	296/700	7	5303/16000	×
吉田郡山	毛利	328/800	8	7235/21200	×	観音寺	六角	337/800	8	9155/21200	忍者	躑躅ケ崎館	武田	231/700	7	6107/16000	×	岩出山	伊達	292/800	8	7017/16000	騎馬鉄砲
岡山	浦上	286/600	6	5339/16000	×	小谷	浅井	266/600	6	5360/16000	×	小田原	北条	360/800	8	8129/21200	×	久保田	安東	298/800	8	5727/16000	×
勝端	三好	277/800	8	6781/16000	×	那古野	織田	264/600	6	5404/16000	×	海津	村上	267/600	6	5316/16000	騎馬適性	三戸	南部	309/800	8	6881/21200	×

ポイント Q&A

Q：城をいくつも手に入れたんですが、資金・兵糧がいつも足りなくなってしまい困っています。
A：村落があれば、兵力は自動的に溜まっていくので、資金不足が起こりやすい。城をある程度手に入れたら、敵勢力に隣接していない城など、最前線を残して村落を撤去しよう。その空いた土地を農業、商業ユニットで開発してしまえば、兵力の溜まりが少なくなり、資金・兵糧に余裕が出てくるぞ。

オレっ! トンバ

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲームを始めると、そこは謎と不思議がいっぱいのマジカル・アイランド。
さぁ、この攻略記事を片手に、型破りでパワフルな冒険に出発しよう!

キャラクターの濃い目なイメージもあって、大味なACTと取られがちなこの作品。ところがどっこい、遊んでみるとかなりテクニカルなゲームで、難易度のバランスやステージの構成など内容はとても精密に作り込まれていたりする。この冬に熱く楽しめる正統派ACTをお探しの方に、ピッタリの1本だ。 (がんのじ)

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶ウーピーキャンプ
	▶MC (1ブロック)

ゲーム中盤までに発生するイベントを完全フォローしちゃうのだ!

ストーリーの根底にしっかりとした世界観が据えられている「オレっ! トンバ」には、実に150種類以上のイベントが用意されているのだ。メインとサブの2種類に分かれる数々のイベントを、冒険中に得たアイテムやヒントを糸口に解決していくことで、ゲームの面白さはいっそう深まるぞ。ここでは中盤までに発生するイベントの発生条件とクリア条件を一挙公開!

◀150以上あるイベントをすべて解決するまでは、このゲームを本当にクリアしたとは言えない。イベントリストの完成を目指して頑張ろう。

メインイベントとサブイベントの違いって?

◉メインイベント

物語と密接に関係している、ゲームの中心的なイベント。進行上かならず発生し、解決しないと先に進めない場合もある。それだけに、イベント中のメッセージにはストーリーの核心に触れる重要なものが多い。

▲トンバ、大トリに乗るの図。一部のメインイベントには美しいアニメーションが挿入されているのだ。

◉サブイベント

メインイベントとは対象的に、こちらはストーリーの本筋とあまり関係のないイベント。トンバが冒険中に出会った人々との触れ合いや、突発的な事件が主な題材になっている。本編のサイドストーリーのようなものだ。

▲サブイベントにしか登場しない個性的なキャラクターもいて、その内容はバラエティに富んでいる。

『オレっ!トンバ』メインイベントリスト

中には複雑な手順を踏まないと解決できないメインイベントもある。解決条件はきっちり押さえておくようにしよう。

イベントタイトル	発生条件	解決条件	ワンポイント解説&攻略
ジィちゃんの形見	最初から発生している	エンディングに到達する	奪われた形見の腕輪を取り戻すという、最終目的のイベント
100年老人との出会い	「始まりの村」で100年老人の噂を聞く	100年老人と出会う	100年老人の庵へは、ひよこを4匹集めてから行くと後が楽
霧を吹き飛ばせ	霧を見るか、"あばれ竜巻"を入手する	"あばれ竜巻"を使って霧を吹き飛ばす	"あばれ竜巻"は村の入り口にあるポストの中にある
オイラ泳げない…	「ふるいけ」で水に落とされる	泳ぎを覚える	イベントを発生させると "バナナ"がもらえる
コッカタマゴの中身	100年老人から "ひよこ"集めを依頼される	"ひよこ"を4匹集めて100年老人に会う	イベントを解決すると "100年のカギ"がもらえる
100年老人の話	[コッカタマゴの中身] を解決する	自動的に終了	大陸を支配する7匹の魔ブタについての話が聞ける
ドワーフの長老	100年老人からドワーフの長老を紹介される	ドワーフの長老に会う	イベントを解決すると "青の封印ぶくろ"がもらえる
コトバを吸い取ろう!	意味不明なドワーフ語を聞く	ドワーフに4回かみつく	ドワーフ語を覚えないと話が先に進まない
まいごのドワーフ	まいごになった子どもドワーフの話を聞く	まいごのドワーフを連れて帰る	まいごのドワーフは「高見ヤグラ」にいる
ドワーフを救え	行方不明のドワーフ捜しを頼まれる	7人のドワーフを救出して、集落に戻る	「高見ヤグラ」に2人、「百花の森」に4人、「グラグラ桟橋」1人いる
森の封印ぶくろ	集落で封印ぶくろの噂を聞く	"青の封印ぶくろ"を入手する	青の魔ブタを封印するための必須イベント
花の森	自動的に発生	「森の地下迷宮」で青の魔ブタを倒す	ムービーイベント。「百花の森」にかけられた魔法が解ける
大トリの山へ	ドワーフの長老に大トリが住む山の話を聞く	「大トリの山」でドワーフの長老に会う	プレイヤーに行き先を示すサポートイベント
とびっきりの笑がお!	「キノコの森」にいる役者ドワーフと話す	役者ドワーフに笑がおを見せる	"笑いダケ"を食べて、大笑い状態になってから話そう
とびっきりの泣きがお?	「キノコの森」にいる役者ドワーフと話す	役者ドワーフに泣きがおを見せる	"泣きダケ"を食べて、泣き状態になってから話そう
嵐の山の怪	「大トリの山」に初めて足を踏み入れたとき	"赤の封印ぶくろ"を入手する	赤の魔ブタを封印するための必須イベント
大トリの山	自動的に発生	「恵みの広場」で赤の魔ブタを倒す	ムービーイベント。「大トリの山」の魔法が解ける
炎よ、しずまれ!	「マグマの洞くつ」に初めて入ったとき	"緑の封印ぶくろ"を入手する	ミドリの魔ブタを封印するための必須イベント
マグマの洞くつ	自動的に発生	「シーフマンション」でミドリの魔ブタを倒す	ムービーイベント。「マグマの洞くつ」の魔法が解ける
空の主	「風の谷」で大トリの噂を聞く	「大トリの山」で大トリと出会う	ムービーイベント。大トリの背に乗って空を飛ぶが……
大事な宝箱?	「大トリの山」にいる盗賊と話す	"1000年のカギ"を入手後、宝箱を開ける	宝箱の中身は武器の "グルピン"
大トリの好物	「バッカスの村」で噂話を聞く	"パンクの花"を5つ集める	「マグマの洞くつ」を徹底的に探すべし
笑ってごらん	「シーフマンション」で笑いの扉を見る	笑いの扉が開いたとき	笑うといえば "笑いダケ"
子ネズミどこだ?	「バッカスの村」で掲示板を見る	子ネズミを見つけて中央センターに報告する	くだんの子ネズミは酒場でミルクを飲んでいる
100年老人の仲間	「バッカスの村」で噂話を聞く	1000年老人と出会う	イベントを解決すると「1000年のカギ」がもらえる
大人の飲み物	「バッカスの村」で掲示板を見る	湖で配管を直す	バルブを見つけてから壊れた配管を何度か調べよう
湖への道	湖に通じる道に立っている村人と話す	掲示板を読んだあとにもう一度話す	[大人の飲み物] を解決する流れで勝手に解決される
ちいさなカギのドア	「シーフマンション」で謎のドアを見る	"小さなカギ"でドアを開ける	コマブタに囚われている村人を助けると…。
もとの姿にもどりたい	「バッカスの村」に初めて入ったとき	"オレンジの封印ぶくろ"を入手する	オレンジの魔ブタを封印するための必須イベント
バッカスの村	自動的に発生	「マサカリ族の密林」で魔ブタを倒す	ムービーイベント。「バッカスの村」の魔法が解ける
盗賊のねがい	「シーフマンション」に初めて入ったとき	"ピンクの封印ぶくろ"を入手する	ピンクの魔ブタを封印するための必須イベント
シーフマンション	自動的に発生	「マグマの洞くつ」でピンクの魔ブタを倒す	ムービーイベント。「シーフマンション」の魔法が解ける
あやしいトビラ	「シーフマンション」で大カギの扉を見る	"大きなカギ"で扉を開ける	順番では [大きなカギの絵?] の解決が先
大きなカギの絵?	カギの絵がある部屋で村人から話を聞く	バラバラに散っている5つのパーツを集める	"カギのパーツ2"がある部屋には体力回復の温泉がある
魔法タマゴをわろう!	1000年老人と話す	すべての魔法タマゴを割る	"小さなカギ"を使って開ける部屋にもタマゴが1個

ポイントQ&A

Q：火、水、風のポテンシャルゲージをためると潜在能力が開花するとマニュアルに書いてあったのですが、具体的にはどうすれば使えるんですか?
A：潜在能力を開花させるために必要な条件は2つあります。1つめが、それぞれのポテンシャルゲージを10段階まで溜めること。そして2つめが、大陸のどこかに隠されている火、水、風の宝玉を手に入れることです。ポテンシャルゲージが10に達している状態で、対応する属性の宝玉を装備すると能力が使えるようになりますよ。

これが楽しいサブイベントを見落とさないための、3つのチェックポイントだ!

メインイベントとは違って、解決しなくてもゲームをクリアするには何の支障もないサブイベント。しかし解決すれば、メインイベントと同様に多くのＡＰが加算され、さらに特殊アクションを修得できるなどの特典がつくこともある。得るものは大きいのだ。

▶特殊なアクションを習得しておかないと、あとのエリアで苦労するぞ。

◀サブイベントを解決してもらえるボーナスポイントは多い。ＡＰを稼いでトンバの人数を増やす意味でも、できるだけ解決しておきたいところ。

CHECK POINT1
こまめな調査が第1なのだ!

サブイベントが発生するきっかけは、草むらの中から木の上までいろいろな場所に隠れている。エリア内の怪しいポイントを徹底的に調べることが、サブイベントを発見する上での基本と言えるだろう。特に、エリア特有のポイント（たき火、小屋など）は要チェックだ。

▲このように、敵をぶつけると変化が起こり、イベントが発生するポイントもある。

CHECK POINT2
エリア中を思いきり駆け回れ

縦横に広がるエリアを、隅々まで駆け回ってみるのも大事なこと。一見それ以上先に進めないような場所でも、ケモノダッシュ＋ジャンプなどの複合アクションで未知の領域に踏み込めることもある。トンバのアクションをフル活用してエリアを踏破し、イベントを発見しよう。

▲ときにはダメージや死を恐れずジャンプする覚悟も必要。度胸の見せどころだ。

CHECK POINT3
コミュニケーションを怠るな

サブイベントの中には、人から聞いた情報がカギとなって発生するものもあるだけに、冒険中に出会う人々とのコミュニケーションは怠れないぞ。また、エリアの途中にある立て看板もかならず１回は見ておこう。集落や村はイベントの発生率が高いぞ。

▲イベント発生時のメッセージは重要なヒントになっている。よく覚えておこう。

『オレっ! トンバ』サブイベントリスト

数あるサブイベントの中で注目したいのが、サンタが絡むイベント。解決すると必ず特殊なアクションやアイテムが得られる。

イベントタイトル	発生条件	解決条件	ワンポイント解説&攻略
サンタの好きなもの…	「始まりの村」にいる猿のサンタと話す	サンタに〝バナナ″を渡す	隠れて見えないが、サンタのいる木の真下にはぶら下がれる枝がある
カエル水にかえる	「始まりの村」で〝カエル″をつかまえる	カエルを「ふるいけ」までつれていく	トンバがダメージをうけると〝カエル″は逃げてしまうぞ
小さなブタ…マゴブタ?	〝マゴブタ″をつかまえる	「バッカスの村」でコレクターに渡す	奇妙な植物、シリモモのガスをコマブタに浴びせると……
モトクロスコース	「始まりの村」の納屋から外に出ようとする	ムービー終了後、自動的に解決	ムービーイベント。トンバがモトクロスコースを爆走する
キミ、だあれ?	「始まりの村」でヤンを見つける	100年老人と会話後、再びヤンに会う	ヤンの初登場イベント。今後もいろんな場所で顔をあわせる
たき火の中に…	「百花の森」でたき火に触れる	集落にいるおばさんに〝焼きイモ″を渡す	アイテムの〝バケツ″に「高見ヤグラ」で水をくむべし
伝説のカレハチョウ	「百花の森」で〝カレハチョウ″を入手	30匹つかまえて「恵みの広場」でドワーフに渡す	コレクターのドワーフにはツタの上から右に跳ぶと会える
火が消えちゃった…	「ドワーフの集落」にある地下牢に入る	地下牢で〝たいまつ″を使う	集落でかがり火を焚くドワーフと話すと〝たいまつ″をくれる
花のたね	「高見ヤグラ」で〝花のたね″を入手する	集落の広場にある花壇に〝花のたね″を植える	［死神の実をつぶせ］を解決後、花壇にたねを植えよう
ＡＰボックス	ＡＰボックス系のものに触れる	ＡＰボックスの中身を入手する	表示される数値以上のＡＰを獲得していないと中身は取れない
魔女の忘れもの	初めて〝水晶″を入手する	３つある〝水晶″をすべてゲットする	「高見ヤグラ」「グラグラ桟橋」「恵みの広場」に１個ずつある
魔法のカガミ?	〝見えないカガミ″を入手する	〝魔法のカガミ″を入手する	「高見ヤグラ」の上から石を落とせば…
ケンカをとめて	集落で、ドワーフがケンカしている話を聞く	長老にケンカを止めてもらう	地下牢で〝われたつぼ″を拾ってケンカ中のドワーフに見せる
地下ロウの大泥棒	ドワーフから地下牢にいる泥棒の話を聞く	地下牢の泥棒と話をする	お宝に関する情報が聞ける
のぞいてごらん?	「高見ヤグラ」で〝望遠鏡″を入手する	「高見ヤグラ」の頂上で〝望遠鏡″を使う	ムービーイベント。魔ブタの本拠地らしき島が見える
ヨ～イ…ドン!	集落の外でトンバを待っていた泥棒と話す	「高見ヤグラ」での競争で泥棒に勝つ	地下牢から泥棒が出ていくのを見ないと発生しないイベント
バロンは友だち	集落にいる医者にケガをした子犬を渡す	医者に〝百識の木の実″を渡す	〝百識の木の実″は「老木の丘」にある。入手はかなりあと
ケガに効くナオリ草	集落にいる医者から〝ナオリ草″の話を聞く	医者に〝ナオリ草″を渡す	〝ナオリ草″は「大トリの山」にある
おいしい百識の木の実	集落の医者から〝百識の木の実″の話を聞く	医者に〝百識の木の実″を渡す	［バロンは友だち］と同時に解決することになる
バロンの力!?	集落の医者からバロンの話を聞く	「百花の森」の魔法が解けたあと医者と話す	バロンの意外な力が明らかになるイベント
海草でみんな元気	集落の医者から〝海草″の話を聞く	医者に〝海草″を渡す	〝海草″は屋敷裏の浜辺に落ちている
これ、な～んだ?	「高見ヤグラ」でエレベーターを発見する	「文明の国」の機械を作動させる	高見ヤグラの下の木の台に、敵をぶつけたり攻撃すると壊せる
やしきの宝物	集落でドワーフから宝物の噂を聞く	屋敷の中でアイテムを入手する	屋敷へは「キノコの森」から浜辺を通って行ける
不思議なキノコ	恵みの広場でキノコの噂を聞く	「キノコの森」で〝不思議なキノコ″を入手	〝不思議なキノコ″は宝箱の中にある
リーフスライダー	スライダーの入り口にいるドワーフと話す	ドワーフの前で泣くと道を通してくれる	〝不思議なキノコ″を使って泣きと大笑いの顔を見せよう
まともなキノコ	「バッカスの村」でキノコの噂を聞く	「キノコの森」で〝まともなキノコ″を入手	〝まともなキノコ″も宝箱の中にある
見たことある屋敷	浜辺を通って屋敷の裏側に行く	屋敷の入り口から外に出る	実は「始まりの村」から見える屋敷なのだ
どこからきたの?	「風の谷」にあるパイプを叩く	トンバがパイプから出てくる	「マグマの洞くつ」の下にある穴に入ろう
いよっ!穴ほり名人!	「風の谷」で穴を掘っている穴ほり名人と話す	初めてトンネルの中に入る	あとで戻ってくると、トンネルができている
フンガのタイコ	とおせんぼしているマサカリ族の男と話す	マサカリ族の男が道を通してくれる	〝フンガのタイコ″を使うと道を空けてくれる
風がやんだら…	「風の谷」の途中の高台にある扉を調べる	「国の谷」の途中の高台にある扉の中に入る	魔ブタの魔法が解けて風がやんだら戻ってこよう
サンタのパンツ	「風の谷」で猿のサンタと話す	〝サンタのパンツ″を渡す	〝サンタのパンツ″は「マグマの洞くつ」にいる男が持っている
怪物? 勝てるかな?	「キノコの森」で立て看板を見る	無敵の怪物、ボンスギーを倒す	ボンスギーを倒すにはヤツの弱点を見つけ出そう
死神の実をつぶせ	「バッカスの村」で死神の実退治を頼まれる	「キノコの森」にある実をすべてつぶす	［怪物? 勝てるかな?］を解決すると発生するイベント
泣いてごらん	「シーフマンション」で泣きの扉を調べる	泣きの扉が開けば解決	泣くといえば〝泣きダケ″
赤の占い師	「バッカスの村」で立て看板を見る	赤の占い師と出会う	ストーリーが進むたびに、占い師に足を運んでみよう
集まったら持っといで	「バッカスの村」にいるコレクターと話す	〝チーズの実″を10個集めて届ける	ＡＰボックスの中や、イベントのお礼など……

ポイント Q&A

Q：潜在能力を開花させるために必要な宝玉を見つけたのですが、取ることができません。なぜでしょう？
A：実は、火、水、風の３つの宝玉は、各属性に対応するポテンシャルがＭＡＸの10に達していないと取れないようになっているのです。その条件を満たしていない場合は仕方がないので、敵にかみつきまくってポテンシャルをためて、出直しましょう。

トゥルー・ラブストーリー ～Remember my heart～

イベント数が増加したと、微妙にパワーアップが図られているこのゲーム、今回は、新デートイベントを見ることに的を絞った攻略をお届けするぞ！

イベント数が増えた！　男性キャラもしゃべる！　みさきと下校会話＆デートができる！　と、派手なところにばかり目の行きがちな『R』だけど、イラストギャラリーなんかの、オプションの充実ぶりこそもっとも評価したいところ。『R』イイです。ホントに。ちょ～っとＯＰムービーがなぁ、てな気もしますが。　（平吉）

発売中 SLG	▶¥3,800　▶アスキー
	▶MC（1ブロック）

徹底攻略！　愛しのあの子とデートにこぎつけるまでのHOW TO

「トゥルー・ラブストーリー」の最大の魅力は、女の子をデートに誘うことの難しさにある。この辺が、現実の厳しさ（？）を思い起こさせてくれるのだ。もちろん、この『R』でもその辺はバッチリ。相変わらず手強さを感じさせてくれるぞ。ただ、今回はデートに行くたびにイベントの内容が変化するので、あまり悠長なことは言っていられない。ただ漠然とプレイしていたのでは、すべてのデートイベントを見ることなどおぼつかないのだ。ここでは、これらすべてのデートイベントを見るために、効率のいいデートの誘い方を伝授する！　これで、毎週日曜日はデートの日に決定。今回の攻略記事をフルに活用して、愛の伝道師を目指してもらいたい!!

▲デートに誘うためには、下校会話は避けて通れない。キミの話術で、彼女のハートをゲット。

下校会話のテクニック 1　トキメキゲージを上げよう！

女の子がデートの誘いをＯＫするかどうかは、トキメキゲージにかかっている。このゲージが９割くらいのところでデートに誘えばおおむねＯＫなはずだ。ただし、会話できる時間（コマンド数）は限られているし、ドキドキハートを高めてしまうと、女の子は照れて逃げてしまう。状況に合わせ、ほかのゲージとの兼ね合いを見て話術を組み立てるという、バランス感覚が重要になるぞ。

▲トキメキゲージを上げるものは、おおむねドキドキハートも高める。

ドキドキハート　これが大きくなるとトキメキゲージも上がりやすくなるが、極端にドキドキさせるのも問題。ときにはつまらない話題をふることも大事なのだ。

タイムリミットゲージ　コマンド選択ごとに進んでいき、左端まで進んでしまうとタイムオーバー。こうなる前にケリをつけろ！

トキメキゲージ　下校会話の目的は、このゲージを上げること。好感度が高いほどゲージの基本値も上がるので、普段からマメに会っておくようにしよう。

下校会話のテクニック 2　会話チェーンを狙え！

基本的に下校会話時には、女の子はこちらの選んだ話題に対してひと言感想を述べてくるだけだが、たまに長いメッセージで返答してくることがある（これを特殊会話という）。この特殊会話が出たら、会話チェーンのチャンス！　うまく行けば、続けて同じ話題をふることで、タイムリミットゲージを進めることなく、もう一度会話することができるぞ。会話チェーンによるトキメキゲージの上昇はおおむね微々たるものだが、それでも１回の会話時間を得した計算になる。右にキャラ別の会話チェーン発生話題をまとめておくので、参考にしてほしい。

▲ときどき出てくる特殊会話。トキメキゲージうんぬんはともかくとして、会話を楽しむという点でも見逃せないポイントだ。

キャラ	話　題
桂　木	学校、音楽、占い、休日
のぞみ	天気、趣味、お金、恋愛について、将来の夢
後　藤	天気、勉強、部活、食べ物スポーツ
本　多	趣味、本、男性の好み
弥　生	学校、勉強、テレビ、占い、恋愛について
春　日	進路、本、お金
天　野	部活、趣味、遊び、休日男性の好み、恋愛について
草　薙	学校、部活、趣味、占い、男性の好み
水　谷	勉強、部活、趣味
みさき	進路、スポーツ

このキャラを狙うなら、このポイントを重点的にチェック！

好感度が高ければ、下校会話時のトキメキゲージの初期値が高くなる。で、その好感度は、女の子に頻繁に会っていればそれだけで上がっていくのだ。ここでは、それぞれの女の子が、どんな場所に出現しやすいかを紹介する。スケジュールを組むときの参考にしてほしい。

▶手堅く行くなら、こんなスケジュールの組みかたもあり。ちなみにこれは桂木を狙う場合。

◀イベントを見るためには、いろんなところに行く必要がある。が、おおむねそのコの好きな場所で発生する。

広瀬のぞみ

のぞみは美術室と噴水広場によくいる。特に放課後の美術室での出現率は非常に高いので、放課後はここ、と決めてしまってもいいくらいだ。児童公園に寄り道することも多いのでチェックしておきたい。休日は青空公園、河原によく訪れるぞ。

春日千晴

春限定キャラの春日は、花壇と理科室でよく会うことができる。意外にも放課後は校舎裏にいることが多いので、チェックしておくといいぞ。寄り道は文句なく図書館。休日は、同じく図書館と本屋に訪れることが多いぞ。

後藤育美

スポーツ少女の後藤は、そのイメージどおり体育館、グラウンド、そして食堂にいることが多い。特に放課後にはグラウンドで非常に高い確率で会える。河原へ寄り道することも多いので、土曜日は要チェック。休日は河原と学校が狙い目。

天野みどり

夏限定キャラの天野は、屋上にいることが非常に多い。休み時間に限るが、保健室によくいるというのも“らしい”感じ。寄り道は高い確率で駅前通りで会える。休日はゲームセンター、花屋、本屋、アクセサリー店などに出没するぞ。

本多智子

図書室、保健室、２年生の教室、花壇など、本多はさまざまなところによく出没する。そのため狙いが少々定めづらいが、オススメは図書室だ。ほかのキャラとのバッティングが少ないのだ。寄り道、休日は何といっても図書館がオススメだ。

草薙　忍

秋限定キャラの草薙は３年生ということもあり、３年生の教室にいることが多い。また、屋上にもよく行くようだ。寄り道……ではないのだろうが、実家である神社でよく会うことができるぞ。休日も、ここへ行けば高い確率で会える。

桂木綾音

桂木を狙ううえで、忘れてならないのが音楽室と花壇。特に放課後は、かなり高い確率で会うことが可能。寄り道はあまりしないようなので、ギリギリまで学校に残り、この２カ所をまわろう。休日は、アクセサリー店と花屋が狙い目だ。

南　弥生

弥生は唯一の１年生ということもあり、１年生の教室で会える確率が高い。テニス部に所属しているので、テニスコートにもよくいるぞ。寄り道では縁結びのご利益がある神社、休日は学校とアクセサリー店によく訪れる。

水谷由里香

冬限定キャラの水谷は、他校の生徒なので放課後にしか会えないが、この時間に屋内プールに行けば、ほぼ確実に会うことが可能だ。寄り道は神社や駅前通り。休日はいたるところに現れるが、特にアクセサリー店と学校がオススメだ。

ポイントQ&A

Q：自分の狙っている女の子がなかなか出てきません。これじゃ好感度も上げられないじゃないですか。どうしたらいいんですか？
A：このゲームでは、女の子の出現頻度は（場所によって差こそあれ）ランダムなのだ。これに、好感度が高いほど出現しやすいという補正がかかる。好感度は会っただけで上がるから、序盤で本命の女の子に会えないと、ほかの女の子が出現しやすくなり、そのまま泥沼ということもありえる。こうなったら、最初からやり直そう。

前回（電撃ＰＳ60号）に引き続き、プレイに役立つ完全版スケジュール表を公開。これさえあれば、お目当ての女の子と毎日会うことだって可能なのだ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前回の攻略では、後半が載せられなかった「15人の女の子たちのスケジュール表」。お待たせしました。今回は、完全版です。…とか言っているあいだに、季節はもう冬。ぜひ次回作では、15人の女の子（続編だから増えるかも？）と温泉で過ごせたりできる、「卒業ＷＩＮＴＥＲ ＶＡＣＡＴＩＯＮ」でお会いしたいものです。　（袋）

発売中	▶¥5,800 ▶毎日コミュニケーションズ
SLG＋AVG	▶MC（4ブロック）

憧れのヒロインとハッピーエンドを迎えるための完全攻略法を伝授

今回は、お目当ての女の子がどこにいるのかひと目でわかるスケジュール表の完全版を大公開しよう！　もちろんこのスケジュール表には、楽しいミニゲームやイベントの発生する場所や時間までも完全に網羅してあるぞ。そのほかにも、このゲームの基本的な攻略方法も下にまとめてあるので、このゲームをプレイするときにはぜひ役立ててほしい。

▶この表さえあれば、いつ何処にどんな娘がいるのか一目瞭然でわかるのだ。

好感度を上げるためには？

好感度を上げるために必要なのは、まず「女の子と会う」ことだ。右のスケジュール表を見て行動すれば、完璧にお目当ての女の子と会うことができるぞ。次は、実際女の子に会ったときに起こる、「会話」について。会話をしているときには、ときどき選択を迫られる場合もあるが、お目当ての女の子を立てるような選択をすればその子の好感度が上がるようになっているぞ。ただし、女の子が複数登場する場合は、好感度を上げた女の子以外の好感度は下がるので、メンバーの中に狙っている女の子がいないときは、「自分に関わる」選択肢を選ぶと良い。好感度が一定以上になると部屋に女の子が訪ねてくる「夜イベント」や、「恋愛イベント」を、どれくらい好かれているかの目安にしよう。

▲選択が正しいかは、選択後の女の子の表情やセリフから読み取ることができる。早めに女の子のタイプをつかもう

▶ミニゲームを好成績で終えることも、密かに重要なポイントだったりする。

▶スケジュール表の見方

このゲームでは、女の子の１日の行動パターン（右表内※部分）が３つに（①は午前、②は昼、③は午後）分けられている。その行動パターンをまとめたのが右の表だ。表内の各略称文字は「ビ：ビーチ、湖：湖、遺：遺跡、港：港、洞：洞くつ、川：川、河：河口、珊：珊瑚礁、島：離れ小島、町：町」を表している。また、地名の前に◎の書かれているのはミニゲームが発生する場所、☆が書かれているのはイベントが発生する場所を表しているぞ。

15人の女の子のスケジュール表

	※	伊藤	三波	戸塚	横山	西川	谷	犬塚	安田	桜井	石橋	中本	加藤	新井	志村	高城
8/2	1	河	湖	ビ	港	港	河	ビ	珊	遺	遺	ビ	河	町	ビ	ビ
	2	洞	珊	港	川	川	洞	港	町	ビ	ビ	港	洞	遺	港	港
	3	島	川	町	遺	遺	島	町	湖	河	河	町	島	港	町	町
8/3	①	遺	洞	川	町	河	河	珊	町	町	遺	湖	町	町	洞	洞
	②	河	川	港	洞	島	島	ビ	洞	洞	河	珊	洞	洞	川	川
	③	洞	◎島	遺	ビ	珊	珊	☆港	ビ	ビ	洞	町	ビ	ビ	◎島	◎島
8/4	1	川	島	河	ビ	島	河	川	珊	島	町	河	湖	珊	島	珊
	2	洞	湖	島	遺	湖	島	洞	ビ	湖	珊	島	港	ビ	湖	ビ
	3	河	遺	港	川	遺	港	河	湖	遺	ビ	港	珊	湖	遺	湖
8/5	①	洞	◎珊	遺	港	ビ	湖	◎珊	遺	遺	洞	洞	◎珊	洞	町	港
	②	◎珊	島	湖	遺	河	川	島	湖	湖	◎珊	◎珊	島	◎珊	洞	遺
	③	河	川	ビ	町	珊	港	川	ビ	ビ	河	河	川	河	島	町
8/6	1	川	洞	島	川	島	川	河	川	ビ	湖	河	河	湖	川	珊
	2	珊	洞	港	珊	港	珊	遺	珊	島	町	遺	遺	町	珊	ビ
	3	町	洞	遺	町	遺	町	ビ	町	珊	川	ビ	ビ	河	町	港
8/8	①	◎河	港	ビ	洞	珊	遺	遺	洞	遺	洞	町	ビ	◎河	◎河	遺
	②	港	町	◎川	珊	島	ビ	ビ	珊	ビ	珊	湖	◎川	港	港	ビ
	③	島	珊	町	遺	湖	◎港	◎港	遺	◎港	遺	☆河	町	島	島	◎港
8/9	1	港	ビ	町	遺	ビ	町	洞	遺	遺	遺	遺	河	洞	町	川
	2	ビ	遺	河	洞	遺	河	島	洞	洞	洞	洞	珊	島	河	港
	③	遺	珊	◎湖	島	珊	◎湖	川	島	島	島	島	ビ	川	◎湖	☆町
8/10	①	川	川	川	珊	◎島	珊	町	◎河	港	河	湖	珊	川	川	湖
	②	洞	洞	洞	◎島	河	◎島	港	河	ビ	町	川	◎島	洞	洞	川
	③	◎港	◎港	◎港	洞	港	洞	ビ	湖	河	☆珊	遺	洞	◎港	◎港	遺
8/11	1	川	洞	湖	洞	珊	ビ	珊	町	珊	珊	町	珊	港	洞	川
	2	洞	遺	珊	遺	ビ	町	ビ	河	ビ	ビ	河	ビ	島	遺	洞
	3	町	島	ビ	島	◎河	☆川	◎河	港	◎河	◎河	港	◎河	洞	島	町
8/12	①	☆河	川	港	湖	町	洞	町	遺	川	港	洞	洞	川	川	港
	②	☆河	町	洞	遺	◎港	ビ	◎港	川	町	洞	ビ	ビ	町	町	洞
	③	☆河	◎ビ	湖	珊	遺	島	遺	港	◎ビ	湖	島	島	◎ビ	◎ビ	湖
8/14	1	島	洞	遺	ビ	洞	遺	遺	河	洞	港	ビ	遺	川	遺	河
	2	町	ビ	河	川	ビ	河	河	珊	ビ	湖	川	河	洞	河	珊
	3	港	島	町	珊	島	町	町	川	島	遺	珊	町	ビ	町	川
8/15	①	珊	島	島	◎河	珊	湖	島	◎河	町	湖	港	湖	珊	ビ	珊
	②	◎町	ビ	ビ	洞	◎町	河	ビ	洞	遺	河	川	河	◎町	港	◎町
	③	洞	◎珊	◎珊	湖	洞	島	◎珊	湖	港	島	ビ	島	洞	町	洞
8/16	1	湖	島	町	港	遺	遺	遺	島	島	島	洞	川	湖	洞	島
	2	遺	ビ	港	珊	河	河	河	ビ	ビ	ビ	島	洞	遺	島	ビ
	③	川	◎珊	洞	湖	ビ	ビ	ビ	◎珊	◎珊	◎珊	町	港	川	町	◎珊
8/17	①	遺	河	◎川	遺	町	港	◎川	ビ	遺	町	河	◎川	◎川	町	湖
	②	◎島	港	湖	◎島	遺	町	湖	川	◎島	遺	港	湖	湖	遺	珊
	③	河	洞	◎町	河	島	珊	◎町	☆湖	河	島	洞	◎町	◎町	島	ビ
8/18	1	河	珊	遺	遺	町	遺	洞	遺	ビ	川	河	洞	川	珊	洞
	②	河	湖	港	港	ビ	港	◎川	港	島	河	珊	◎川	河	湖	◎川
	3	湖	洞	町	町	港	町	島	町	珊	湖	川	島	湖	洞	島
8/19	①	島	遺	☆湖	洞	洞	洞	島	島	遺	川	島	町	島	港	川
	②	遺	町	☆湖	◎ビ	◎ビ	◎ビ	遺	遺	町	島	遺	河	遺	珊	島
	③	河	◎洞	☆湖	川	川	川	河	河	◎洞	港	河	珊	河	島	港
8/21	1	湖	珊	港	町	島	川	洞	珊	洞	珊	河	河	河	湖	珊
	2	河	島	河	ビ	湖	町	川	島	川	島	港	港	港	河	島
	3	町	川	町	☆湖	港	遺	ビ	川	ビ	川	珊	珊	珊	町	川
8/22	①	珊	河	川	川	洞	川	島	◎湖	◎湖	町	川	島	◎湖	川	洞
	②	洞	港	湖	湖	◎ビ	湖	珊	島	島	川	湖	珊	島	湖	◎ビ
	③	町	ビ	◎河	◎河	島	◎河	川	遺	遺	港	◎河	川	遺	◎河	島
8/23	1	島	島	珊	ビ	ビ	遺	ビ	遺	遺	島	川	洞	ビ	珊	港
	2	川	川	洞	湖	湖	珊	湖	珊	珊	川	遺	町	湖	洞	ビ
	3	珊	珊	島	町	町	ビ	町	ビ	ビ	珊	湖	港	町	島	河
8/24	①	遺	洞	◎島	港	ビ	洞	◎島	町	ビ	港	◎島	洞	洞	珊	洞
	②	珊	島	◎遺	湖	洞	島	◎遺	河	洞	湖	◎遺	島	島	ビ	島
	③	ビ	遺	港	島	◎湖	遺	港	珊	◎湖	島	港	遺	遺	☆川	遺
8/25	1	港	町	洞	港	遺	町	ビ	港	港	遺	河	河	珊	河	港
	2	島	港	珊	島	◎湖	港	洞	島	島	◎湖	町	町	川	町	島
	3	川	河	ビ	川	町	河	島	川	川	町	港	港	遺	港	川
8/27	1	川	川	洞	◎ビ	島	珊	港	島	川	◎ビ	町	◎ビ	島	◎ビ	洞
	②	◎町	◎町	川	島	河	湖	遺	河	◎町	島	港	島	河	島	川
	③	珊	珊	町	◎港	湖	ビ	洞	湖	珊	◎港	遺	◎港	湖	◎港	町
8/28	1	湖	ビ	遺	洞	洞	遺	遺	島	珊	島	遺	遺	港	湖	◎洞
	2	洞	珊	湖	島	島	湖	湖	遺	川	遺	湖	湖	ビ	洞	島
	3	町	島	洞	河	河	洞	洞	港	ビ	港	洞	洞	珊	町	河
8/29	①	島	遺	町	港	川	港	河	遺	港	◎ビ	◎ビ	河	港	◎ビ	港
	②	港	ビ	川	◎遺	珊	◎遺	洞	ビ	◎遺	河	河	洞	◎遺	河	◎遺
	③	町	港	珊	ビ	島	ビ	遺	港	ビ	湖	湖	遺	ビ	湖	ビ

●日付の抜けている７、13、20、26、30日には、強制イベントが起こるので割愛してあります。

Q：恋愛イベントが起こりません。夜のイベントは何回か起き、好感度もかなり高いと思うのですが……。一体どこでどうやったら起きるのでしょうか？
A：ズバリ、恋愛イベントが発生するのは、「伊藤：洞・河・ビ・町、三波：港・湖・島・遺、戸塚：島・町・湖・河、横山：珊・港、西川：珊・島、谷：島・ビ、犬塚：港・珊瑚、安田：遺・ビ、桜井：ビ・珊、石橋：町・島、中本：遺・ビ、加藤：珊・遺、新井：ビ・湖、志村：河・ビ、高城：ビ、川」の場所のみです。

アインハンダー

全80枚のギャラリーイラストはすべて集められたかな？　集めてもメリットは何もないけど、「抜け」があると気になっちゃうものです。

最近集中力がなくなってきたせいか、よく死にます。でも気合いを入れたときより、ダラーッとプレイしたときの方が戦績評価が良かったりするし、しかもノーコンティニュークリアしたときより、途中でゲームオーバーになったときのほうがスコアも高くて不思議です。詳しくは欄外のQ＆Aをどうぞ。（ヘボチン・○コイダー）

発売中	▶¥5,800　▶スクウェア
STG	▶MC(1ブロック)

隠し機体&ギャラリーイラストの入手条件を大公開!

隠し機体やギャラリーイラストを入手できるのは、基本機種の3機。エンディミオンMk. ⅠとMk. Ⅱ、アストライアーMk. Ⅰのみで、隠し機体を使った場合は条件を満たしても入手できないので注意してほしい。

アストライアーMK.II

アストライアーMk. Ⅰの後継機。圧倒的な弾数（9999発）で、文句なしに最強の機体といえる。それだけに入手条件は難しいが、手に入れられない人は「DPS-D5」にこの隠し機体が収録されているので使ってみよう。

▲ガンポッドを取るたびに、弾数が9999発まで戻るのだ。
▶ノーコンティニューでクリアすれば、最高のSランクになるは ず。

入手条件 コンティニュー3回以内でハードモードをクリアする

コックローチ

敵国のパトロールマシン「シャーベ」を捕獲して改良した機体。ガンポッドを取り続けることによってメイン、サブショットが、共にLV20までパワーアップするのだ（死ぬとLVIに戻ってしまう）。取得したガンポッドによってサブショットの攻撃方向が変化する。詳しくは右図を参照してほしい。

▲ワスプを取って■■■■■■■■尾弾にすれば、ラクになるぞ。
▶死ぬとLVIに戻ってしまうので、ミスらないように。死なないプレイが熱くて良いです。

入手条件 ゲームオーバーまでに、シークレットを15種類以上発生させる

ガンポッドによるショットタイプ一覧表

●ギャラリー完全制覇をめざせ!

ギャラリーイラストは、それぞれのイラストに設定された条件をクリアすれば入手できる。全80枚のイラストをゲットしよう。

条件一覧表

- A：各ガンポッドの入手状況に準じて発生
- B：イージーモードでクリアするか、フリーモードを3機種でクリアすると発生
- C：ノーマルモードでクリアするか、イージーモードを3機種でクリアすると発生
- D：ハードモードでクリアするか、ノーマルモードを3機種でクリアすると発生
- E：エンディミオン・マークⅡでクリアすると発生（どのモードでもOK）
- F：アストライアー・マークⅠでクリアすると発生（どのモードでもOK）
- ALL：上のA～Fのどれかを満たせば発生

◀ゲーム中には登場しないパイロットのイラスト。プロフィールなどの解説があればよかったのにね。

No.	条件	タイトル	No.	条件	タイトル	No.	条件	タイトル
00	ALL	扉絵	26	B	PT-08S　ウーフ図解	53	B	エンディミオン FRS Mk. Ⅲ
01	A	VULCAN	27	B	セレーネ・ソードム　国籍マーク	54	B	アストライアー FGA Mk. Ⅰ
02	A	CANNON	28	B	エンディミオン FRS Mk. Ⅱ	55	E	アインハンダー:ラルフ
03	A	WASP	29	B	エンディミオン FRS Mk. Ⅲ	56	E	戦士の追憶
04	A	SPREADER	30	B	アストライアー FGA Mk. Ⅰ	57	F	アインハンダー:ミリアム
05	A	GRENADE	31	B	月下の降臨	58	F	戦士の休息
06	A	HEDGEHOG	32	C	死命の刹那	59	E	セレーネ・パイロットスーツ
07	A	JUNO	33	C	未完の魔手	60	D	AD2246:復興の足音
08	A	BLADE	34	C	鋼の騎兵	61	D	AD2250:醒めやらぬ闘魂
09	A	RIOT	35	B	甲鉄の軍団	62	D	AD2253:僕等の秘密基地
10	A	FLASH	36	B	紫電の十字架	63	D	AD2269:鋼鉄の化石
11	A	MOSQUITO	37	B	砂塵の円舞	64	D	AD2301:永劫回帰
12	A	PYTHON	38	D	戦慄の堕天使	65	C	KH17 シュヴァルベ
13	B	出撃の狼煙	39	B	DRACHE(歩行形態)	66	C	KB02 クヴァレ
14	B	帝都侵攻	40	C	W.A.S.P(ロケット弾)	67	C	KH13 レーヴェ
15	D	死神の猟場	41	D	アインハンダー・搭載兵装	68	C	PT06 コリブリ
16	B	夜襲	42	B	PT-08 ウーフ	69	C	PKB11d パルツィファル
17	B	巨獣の咆哮	43	B	PT-08S ウーフ	70	C	KP16d ヴァンピーア
18	C	冥海の悪夢	44	B	PW104b シャーベ	71	D	KH14 ツィカーデ
19	D	黒影の跳梁	45	B	PA09 アングラー	72	D	PT09 シュトルヒ
20	C	命無き巣穴	46	C	KH16 フロー	73	D	PKB07e ヤクトシュタール
21	B	SPJ-15　グライフ	47	C	KA04 ナッター	74	D	PKB07c パンツァーシュタール
22	B	SPKB03　ドラッヘ	48	B	KH09 ドローネ	75	D	KP07a アリガーター
23	B	SKP04　ガルネーレ	49	B	PGZ/G12 トリロビート	76	D	アインハンダー初期稿 1
24	B	PGZ/L03　シュピンネ	50	B	PGZ/A03 ケーファー	77	D	アインハンダー初期稿 2
25	B	DRACHE(重砲形態)	51	B	KP05g シュネッケ	78	D	アインハンダー初期稿 3
			52	B	エンディミオン FRS Mk. Ⅱ	79	D	アインハンダー初期稿 4

※B～Fの条件は、一度満たすと達成した条件すべてのイラストが見られます。

Q：このゲームで、ハイスコアを狙うコツみたいのがあったら教えてほしいんですけれども…。
A：まずシークレットボーナスやボスボーナスをすべて取り、得点倍率を16倍の状態にして稼ぎます。そして6面隠しボスのモニターを出してわざと死に、ボスのシュヴァルツガイストを何度も倒す（1回で860万点ぐらい入る）という方法でもかなり稼げます。邪道な気もしますが試してみてください。

アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

ファン待望『アルナムの翼』の基礎知識を伝授！ ストーリーのテンポが良いので、ポイントさえ押さえておけば決して詰まることはないぞ!!

すごい！ なにがスゴイってエンディングムービーのクオリティです。これは「アルナム」ファンなら一度は見ておかないとっていうほど！ もちろん、「アルナム」ファンでなくても一見の価値ありなので、ぜひとも最後までプレイするのです。かといって、先を急いでのプレイは×。物語を忘れちゃうしね。 （ミミっちぃ）

発売中	▶¥6,800	▶ライトスタッフ
RPG	▶MC（1ブロック）	▶CD3枚組

DISK・1終了までにマスターする『アルナム』ワールドの基礎知識！

バランスが良いので行き詰まるようなことも少ないし、隠しイベントやミニゲームなど遊びの要素も盛りだくさん。そんな「アルナム」ワールドを心おきなく楽しむために、DISK I終了時までの行き先順シナリオチャートと、簡単に勝てる戦闘テクニックを伝授！ さらに、「おたすけNPC」の居場所も公開するので、見つからない人はここを読もう！

◀昼間だと、地形によってはMAPが見づらくなってしまう。

アイテム として役に立つ「おたすけNPC」入手法！

アイテムとして使うと特殊能力を発揮してくれる仲間、それが「おたすけNPC」だ。彼らを仲間にしなくてもクリアはできるが、入手(?)しておけば冒険が確実に楽になるハズ。そこで、今回は、前半部分で特に使えそうな3人に絞って、居場所を公開しよう。

◀看護婦見習いのアキラ。チレンの街の西南、駅を回り込んだ地点にいるぞ。

◀正体不明の獣(?)タムタム。大ホウタンに向かう途中、六角大地にいる。

◀物語上クスミダが単独行動になったとき、シンヨウの廃墟に行けばOK。

戦闘 を有利に進めるためには……？

POINT1 必殺技を使いこなせ

戦闘で欠かせないのが、キャラ独自の強力な必殺技だ。これを使うには画面右下のゲージを一定量溜めなければならない。このゲージは、キャラの行動によって増減するが、実は防御していれば普通よりも2倍程度多く溜まるのだ。そこで、ボス戦ではまず全員が防御。これでこちらは小ダメージで、しかも数ターンで必殺技が出せるぞ。武器が弱いときは特に役立つ小技だぞ。

▲ほんの2ターンガマンすれば、アッという間にこの通り。これだけゲージが溜まっていれば…。

◀全員で一気に必殺技を使ってたたみかけることも可能。ザコキャラなら ターンで瞬殺♡

POINT2 連携効果でパワーアップ

このゲームには「連携組」という特殊なシステムがある。これは長い間ペアを組ませるとキャラ同士の信頼度が上がって、戦闘開始時に特殊効果を発揮してくれるものだ。ただし、仲間が増えたり減ったりするたびに、自動的にペアが解除されてしまうので注意！ イベントが起きたときは、こまめにチェックしてペアを組み直すべし！

▲連携の一例。クスミダとエニクイの場合、術の威力を決める「気攻」がアップするぞ。

分 岐 ポイントをチェック

★坑道北出口～イルクの村

物語が進んで坑道北の出口までくると、パーティが3つに分かれて別行動となる。詳しい話の内容はナイショだが、いずれかのパーティが途中で力尽きたときに、イルクの村で救出イベントが発生するぞ。

◀別行動中のジュナとシュレン。ふたりの乗った気球は、ダメージを受けすぎると……。

★トロイの街でのイベントとは？

トロイの街の南端にある建物では、なぜかモデル撮影イベントが発生。内容に関しては残念ながらまだナイショだが、モデルと衣装の選択によって物語がちょっと変わる。女の子がモデルなら水着が一番？

◀モデルと衣装の組み合わせを間違うと、単なる報酬だけに終わってしまうぞ。

行き先チャート

DISK I 終了までの行き先をチャートで示したので、重要なポイントを忘れたときの参考にしよう。

【シカイ】→【シイサン】→【シカイ】→【墓場】→【フウレン】→【チレン】→【列車】→【ホウタン】→【大ホウタン】→【刑務所】→【ホウタン】→【シカイ】→【フウレン】→【列車】→【ホウタン】→【ブライ】→【検問所】→【キショウ】→【輝晶石坑道】→【坑道北出口】→【イルクの村】→【駐屯地】→【アスカ】→【オウサカ】→【ランペイ】→【トロイ】→【キセン】→【エスキ】→【古代遺跡】→【DISK1終了】

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

あて先 ■〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

クリスマスプレゼントで新作をゲット！ 数日後にはお年玉で新作ゲットぉ!! 買い込みすぎてクリアできないっす～！ ……などと、うれしい悲鳴が聞こえるこの時期も、DPSはフル稼働!! ゲームで行き詰まったときは、そのゲーム名と疑問点、または知りたいことなどをハガキに書いて、編集部まで送ってね♡ 盆暮れ正月、そして休日……そんな世間とは関係なしに「初日の出も会社で見るぜ！」と、馬車馬のように働くライター陣がアナタの疑問に答えます。答えるのですぅ！

Q：スタートしていきなりですが、シカイの町の南にある墓場が見つかりません。話も詰まっちゃったしどうすれば良いのでしょう？
A：シカイの町を出て、さらに南下していけば墓場が見つかるハズ(町の中にあるわけではないのだ)。たしかに、ナビゲーションMAPは便利だが、頼りすぎると、いざ迷ったときにどうしようもなくなる。こんなときは、MAPを片っ端から調べていこう。そうすれば解決の糸口が見つかるのだ。

ウラワザデータベース

いよいよ今年最後のウラワザコーナー！　みなさん長いことお世話になりました。このコーナーは今号を持って終わりに……なれば苦労しないですう。

LV50 アザーライフ　アザードリームス

★一攫千金!?

使い魔の育成や女の子との恋愛など、様々な要素が詰まった一生遊べるＲＰＧ「アザアザ」に、とんでもないウラワザが見つかった。このワザを試すためには、まず「物をさびつかせるトラップ」を見つけなければならない。トラップを見つけたら、さびる剣もしくは盾（金の剣などはさびないので注意！）を装備して「足下を調べる」でトラップを踏む。この作業を99回繰り返すと－99という状態のさびきった剣（または盾）ができあがるので、これを持ち帰ってお店で売ろうとしよう。すると、なんとおよそ40億という、凄まじい買い取り価格が表示されるのだ。しかーし（ここからが重要）！　このさびきったアイテムを実際にお店で売ってしまうと、なんと逆に所持金が減ってしまうのだ!!　なんともトホホで、役に立たないウラワザでした。

◀踏みまくって、ついにマイナス99達成！

◀42億の儲けと見せかけ、実は損してる。

LV80 A5　A列車でいこう５

★お得なコマンド大放出！

地道にプレイするのもいいけれど、このワザを使えば誰でも思い通りの街が創れるぞ。やり方は、スタート画面でL1＋L2＋R1＋R2と入力した後、Ⓐ＋Ⓒを押しながらⓍでゲーム開始。そしてマップ選択画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながら◎で決定。コマンドが成功すると、警笛が鳴って、資材＆資金無限モードになるのだ！　資金操作の方法は、ゲーム中にポーズをかけて上下で10億円単位の増減、左右で一千億円単位の増減ができる。資材操作は、メインメニューを表示させてⓈを押せばモード切替画面が表示されるぞ。また、このワザを使って資金を一兆円にすれば「ファラオの負債」と「幾何学都市」という２つの隠しＭＡＰをプレイすることができるのだ。

▶これでどのような街でも思いのまま。でも、ちょっと味気ないかも……。

LV50 ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー

★あのマシンが使える!?

全26種類とかなりの車種が揃っているこのゲームに、27台目のマシンが見つかったぞ。まずはタイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間に✚上、右、下、左、上、右、下、左と素早く入力しよう。成功すると効果音が鳴って、セレクト画面の一番最後に〝サイクロンマグナムＴＲＦ〟が追加されているのだ。どんなに高性能かは自分の目で確かめよう！

▲原作を知らないとわからないけど、とにかくすごいマシンなのだ。コマンドも簡単なので早速チャレンジだ！

LV20 ナムコミュージアムアンコール

★無敵＆面セレクト

「ローリングサンダー」の無敵＆面セレクトコマンドを大紹介。タイトル画面でメニューを表示させて、「ディップスイッチ」を選択。ここで「ディップＡ」のスイッチ５をオンにすると無敵に、「ディップＢ」のスイッチ５をオンにすると✚キーでステージを選べるのだ。

LV50 ドラゴンビート

★持ち玉ストックを増やしちゃえ！

ファンタジーをミックスしたという、一風変わったピンボール「ドラゴンビート」に、かなりお得なワザが見つかったぞ。やり方は簡単で、台を選択するときにL1＋L2＋R1＋R2を押しながらⓍで決定するだけだ。これで、持ち玉が一気に７個まで増えちゃうのだ。

LV20 カルコロ!

★イイ感じの小技×２

「カルコロ」の小技を２つ御紹介。プレイ中にⓈでポーズをかけて以下のコマンドを入力しよう。①画面調整：L1＋R1を押しながら✚キーで調節可能（⊗で初期設定に戻る）。②自キャラのサイズ変更：R2を押しながら✚上で拡大、✚下で縮小、⊗で元に戻るぞ。

LV20 A5　A列車でいこう５

★イケてる小技×２

「Ａ５」の小技を２つ紹介しよう。①銀河鉄道？：Ｄ51の路線と空路をつなぐと、空路に乗り入れることができる。②ムービー鑑賞モード：「資材＆資金無限」コマンドを入力した後、ゲームを終了。タイトル画面に戻ったときにⒶ＋Ⓒ＋R2を押す。

LV20 ぷよぷよSUN決定盤

★隠しキャラ出現！

▲ど・れ・に・し・よ・う・か・な……って、象しかいないじゃん（笑）。もちろん、どれを選んでも性能は同じだぞ。

「ふたりでぷよぷよ」でちょっと変わったキャラを使ってプレイできるぞ。コマンドはすべて共通で、キャラ選択画面でカーソルをキャラに合わせてⓈを押し続ければよい。アルルに合わせるとカーバンクルが、シェゾならサタン、ぞう大魔王だとすべてのキャラがぞう大魔王になってしまう。また、ルルーならランダムに決定され、ドラコなら２Ｐ側のキャラを横取りできるのだ！

編集部情報 カルコロ!

★隠しコマンドいろいろ

「カルコロ」をさらに楽しくするウラワザの数々を紹介しよう。①隠しキャラを使う：タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間に、✚上×６、下×４、右×３回と入力するとボスキャラ「ヤン」が、さらに続けて◎×２、⊗と入力すると裏ボス「セレーネ」が使えるようになる。②時間制限をなくす：「きわめてカルコロ」のキャラ選択時に、L1＋L2＋Ⓐを押しながら◎で決定すると２分というタイムリミットがなくなる。③全キャラのエンディングコミックを見る：メインメニューで「オプション」を選んで、Ⓢを押しながら「ＥＸＩＴ」を選択。次に、Ⓧを押しながら「オプション」を選ぶだけ。ちなみに、のコマンドとの併用も可能だ。

▲月の神セレーネ。性能のほどは、卑怯なまでに強いんです。

◀制限時間がないからスコアもこの通り。最高位も夢じゃないぞ

LV50 デッドリースカイ

★スペシャルコマンド大公開！

自由度の高いドッグファイトが楽しめる「デッドリースカイ」の隠しコマンドを一気に紹介しよう。①隠し機体選択：飛行機選択時に✚上、下、R1、◎、Ⓒ、左、L1と入力するとＦ19が、Ⓒ、R1、R2、Ⓒ、✚上、Ⓒ、L2でF117が使えるようになる。②ステージセレクト：メインメニューでL2、L1、Ⓐ、✚上と入力すればＯＫ。③残りミサイル数＆スペシャルスキルが無限になる：ゲーム中に✚右、下、左、上、Ⓐ、Ⓢ、R1、L2、⊗（１プレイ時のみ）。④レーザー装備：ゲーム中に✚左、上、右、Ⓐ、Ⓢ、左、右、⊗と入力（１プレイ時のみ）。⑤ボスステージで対戦：対戦ステージ選択時に、L2、L1、Ⓒ、✚上と入力するとCityステージで、L2、L1、Ⓒ、✚下でHellステージでプレイできる。中にはプレイ中に入力するモノもあるけど、コマンドに気を取られて墜落しないように！

◀いきなりレーザー！　でも、たぶん白黒だとよくわかりません（笑）。

Ver.6.4

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

レベル	賞　品
100	￥12.000分の商品券
80	￥ 8.000分の商品券
50	￥ 6.500分の商品券
20	￥ 4.500分の商品券
0	￥ 2.000分の商品券

あて先
〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受付中！

今月の採用者：LV80（１名）／東京都　坂井陽平くん。LV50（４名）／富山県　百谷洋来くん、広島県　甲斐大道くん、宮城県　嶋隆一くん、神奈川県　鳴瀬零くん。LV20（４名）／東京都　妹尾和馬くん、志村真澄くん、青森県　小山克治くん、愛知県　清水則之くん。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

	コース	時間	内容
全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

	時間	内容
全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

	時間	内容
全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

	時間	内容
全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

	時間	内容
全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学 CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

	時間	内容
全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

	時間	内容		時間	内容
全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

	時間	内容
全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ
☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

1998年4月生学校見学会実施中!

速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **永井康章**くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **坂井真志**くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **藤木 亮**くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **津嘉山あずさ**さん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

わずか3秒！まとめて抜ける無痛脱毛を完全自動化!!

処理したいムダ毛をつまむだけ、あとは機械が全自動で毛の芽を破壊しながら瞬時に引き抜く——このオートシステムによる男性専用の脱毛器が、使用者の間で大きな反響を呼んでいる。痛い、抜けない、すぐ生える…などの従来の不満を一掃、これで女性に毛嫌いされる全身モジャモジャ毛も一発解消！秘密新兵器の登場だ。

生えない、痛くない！と大反響!!

田口文男さん

オートシステムによる無痛完全脱毛で大反響を呼んでいる男性専用脱毛器「フローラセブン」。川崎市の田口文男さん（23歳・会社員）もその効果を実際に体験した一人だ。

「以前はカミソリで全身をジョリジョリやってました。でも剃り跡は残るし、またすぐに生えてくるしで…」という田口さん。「フローラセブン」を使ってまず驚いたのは、その操作の簡単さだという。

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは器械が勝手にまとめてサッと抜いてくれる…痛みもまったく感じないし、カミソリと比べたら雲泥の差です。でもこの脱毛器、本当の効果は1カ月後に実感できるんですね。だって一度処理した所がツルツルのまんまなんですから」

新方式！ピッカーが自動的に引っ込む!!（実用新案取得）

はさむと同時にピッカーから高周波が発生

毛根処理後、瞬時のうちに自動的に引き抜く

モテる男の新脱毛術！

ただはさむだけで高周波がどんな剛毛も根こそぎ!!

「フローラセブン」、その効果の秘密は、現在最も確実な方法として定評のある高周波脱毛法を、すべてオートマチック化したことにある。

早くて確実な脱毛を低価格で！

まずはその操作方法だが、まとめて数本のムダ毛をはさむだけでいい。あとはコイル状のピッカー先端から自動的に高周波が流れ、毛の発生源である毛乳頭に到達。瞬間的に乾燥させることで、一度にその活動を停止させてしまう。さらに、枯死状態になったムダ毛は、自動的に引っ込むピッカーの動作によって瞬時に引き抜かれてしまう。

はさむ→毛の芽を破壊→引っ込む→抜ける——この一連の動作にかかる時間は、わずか3秒と実にスピーディ。さらにすべてオートマチックで実行されるから、失敗や痛みのない完全脱毛が実現するというわけだ。

男性専用だからどんな剛毛も瞬時に引き抜く

コイル状ピッカーの採用によって、気になる部分のムダ毛を数本まとめて次々に処理できるから、ストレスを感じることもない。もちろん、男性特有の剛毛からウブ毛まで、どんなタイプのムダ毛も瞬時に解消できる。ヒゲからスネ毛まで、全身これ一台でOKだ。

さらに、万一ピッカーで皮膚をはさんでも、安全回路が自動的に高周波を止めるから、肌を痛める心配もない。

たった一万円台の予算で、これだけの脱毛効果を簡単に実現できる方法は稀だ。この「フローラセブン」、女性にモテるための第一歩として、男性用ムダ毛対策の一番の本命と言えそうだ。

場所を選ばず完全脱毛！

- 剃っても青々、気になる部分がツルツル
- 女性に嫌われる胸毛もキレイさっぱり
- 露出度が高く目立つ腕の毛もスッキリ
- 海パン・水着時に不潔な脚の毛も解消

『フローラセブン』
（女性用も同価格）
●一括特価　14.800円
●分割価格　15.800円
（初回5.800円、後月々5.000円×2回）
※送料いずれも500円+消費税

■セット内容/本体（高周波出力55V、消費電力MAX5.5A）,ACアダプター、使用説明書

★お急ぎの方は今すぐお電話で
東京(03)5285-3751〈代〉（営業時間 午前8時～午後8時 土日、祝日も受付中）
◆FAXは24時間受付/年中無休
東京(03)-5285-3260

■商品はお申し込み受付後1週間以内にお手元にお届けします。代金のお支払いは、商品到着後8日以内に現品同封の振込用紙で最寄りの郵便局からお支払い下さい（消費税は別途加算）。万一お気に召さない場合は8日以内の返品可（その際の返送料はお客様の負担となります）。

日本ダイレクトメール社
〒162　東京都新宿区早稲田鶴巻町556

ハガキでの申込方法

※ご捺印をお忘れなく！

50円
郵便はがき
170-91
東京豊島局69号
日本ダイレクトメール社行

電撃P・S405M係へ
「フローラセブン」を申込みます。
●支払方法（一括か分割）
●〒住所
●氏名（フリガナ）㊞
●年齢
●電話番号
※18歳未満の方は保護者の署名と捺印が必要

テイルズオブデスティニー

システム、キャラクター、シナリオ、すべてにおいて完成度が高く、誰にでも安心してオススメできる大作RPG『TOD』がついに発売！　今回はこのゲームの魅力のすべてを、じっくりと紹介していくぞ!!

戦闘でしゃべりまくるので、つい聞いているとあぶないのです！　その1

●初心者からDEEPなファンまで誰もが楽しめる、懐の広〜いRPG！

'95年にSFCで発売され、大ヒットした名作RPG『テイルズ オブ ファンタジア』。キャラデザインが『ああっ女神さまっ』や『逮捕しちゃうぞ』で人気の漫画家・藤島康介氏だったり、オープニングで歌が流れたり、アクション風味たっぷりの新感覚戦闘システムが搭載されてたりと、まさに話題たっぷりの作品でした。その流れを受け継いだ最新作が、この『テイルズ オブ デスティニー（以下、TOD）』です。もちろん今回の作品も、PSパワー＋ナムコの技術力による超美麗なオープニングアニメ＋GOODなソングもあり（歌うはDEEN！　アニメ部分の制作はプロダクション I.Gが担当）、戦闘ではキャラがしゃべりまくり、さらにキャラクターデザインは『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』や『宇宙皇子』のアニメ作品でおなじみの人気イラストレーター・いのまたむつみ氏と、注目度＆話題性抜群なのです。

物語は、主人公であるスタンが飛行竜の中に密航しているシーンから始まります。そこに突然襲いかかるモンスター、船倉でのスタンと"生きている剣"ソーディアン・ディムロスとの出会い、そして空からの決死の脱出と、たたみかけるようにストーリーは展開していきます。ゲームシステムは、RPGとしては非常にオーソドックスなもので、マップ上を歩きまわって街をめぐり、次々と冒険を繰り返していく、いわゆる『ドラクエ』タイプ。ただし、手に汗握る戦いが楽しめる格闘ACT風戦闘システム（エンハンスト・リニアモーションバトル）や、豊富に用意されたミニゲームなどにより、ひと味もふた味も違った面白さが味わえます。また、フィールド上で何もせずにじっとしていると、パーティの状態を映したウインドウの中で、キャラたちがおしゃべりを始める（インターバル・チャット・システム［会話数はなんと250以上！］）など、おまけ的要素もぎっしりあります。昨今流行の"早解き"もいいですが、フィールド上でじっとたたずんでみたり、数あるミニゲームの完全攻略を目指すといった、"時間をかけたプレイ"が、この『TOD』のもう1つの魅力なのです。

ルーティ
「うるさいわね！
だいたい、見張りなんてもっと
下っ端のにやらせなさいよ！」

▲各キャラの個性が光る会話イベント。セリフを読んでるだけでも面白いのです。

戦闘でしゃべりまくるので、つい聞いているとあぶないのです!

その2

●戦闘は、まるでACTのよう……。でも、実はボタン連打でもOK!?

『TOD』を語るうえで欠かせない戦闘。このゲームが採用している「E-LMB」システムは、コマンド入力に対応して格闘ACT顔負けの多彩なアクションが楽しめるリアルタイムの戦闘システムです。こういう風に書くと、「ACT苦手なんだよ～」という人には敬遠されてしまいそうですが、実は見た目よりも簡単だったりします。プレイヤーが直接操作するのは主人公のスタンのみで、基本的な操作方法は以下の通りです。

◎:斬り(ダッシュ中はジャンプ斬り)　⊗:必殺技1　⊗+↑:必殺技2
◎+↑:上空攻撃　◎+↓:突き　⊗+↓:必殺技3
◎:防御　⊗+←or→:必殺技4

いきなりややこしいですが、実は覚える必要があるのは、◎で出せる斬りと、◎+↑の上空攻撃、⊗の必殺技1の3つだけです。斬りは、敵に対して文字通り斬りかかるもので、近くに敵がいなければ自動的に敵方向にダッシュしていきます。上空攻撃は上空に向かって攻撃するもので、通常の斬りがあたらない空中にいる敵に活用していきましょう。必殺技は、TP(テクニカルポイント)を消費して使用できる強力な攻撃です。ただし使用するには、あらかじめボタン(もしくは✚キー)に登録しておく必要があります。戦いが楽になるので、始めは使用頻度の高い技を、⊗ボタンに登録しておくと良いでしょう。序盤は、遠距離から攻撃できる飛び道具の「魔神剣」、消費TPが少ないわりには敵に連続攻撃を与えられる「飛燕連脚」などがオススメです。あとは、この3つの操作を適度に組み合わせればOK。極端な話、◎と⊗を連打するだけでも何とかなっちゃいます。ただしこの方法は、「敵が自分よりも弱い」ことが大前提です。ちょっとキツイかな、と感じたら、少し前のフィールドに戻って、レベルアップに励むようにするといいでしょう。なお、防御は✚キーをニュートラルにしておけば自動的にするので、特に意識する必要はありません。あとは、回復役のルーティの設定を「こまめに回復する」にしておけば、さらに完璧です。

▲戦闘に自信が無かったら、レベルを多めに上げてゴリ押しでも大丈夫。

戦闘でしゃべりまくるので、つい聞いているとあぶないのです!

その3

●戦闘は、まるでACTのよう…。だから、華麗に戦いましょう。

戦闘に少し慣れてきたら、連続技(コンボ)を狙うなどのワンランク上の戦いを心がけてみましょう。「TOD」における連続技とは、格闘ACTで言われる連続技と同じものと考えてもいいでしょう。必殺技には「虎牙破斬」などのように、この必殺技のみで多数ヒット(コンボ)するものがありますが、さらにヒット数を増やしたい場合に必須なのが、「キャンセル」といわれるテクニックです。これは格闘ACTでの「キャンセル」と同じく、「出した技の戻りの最中に、次のコマンドを入力して技をつなげて出す」というモノです。このゲームでできるのは、通常技(1部を除く)から各種必殺技というキャンセルで、最初の斬りがヒットした瞬間に必殺技の入力をすれば、キャンセルが成立します。例えば、「突き(↓+◎)をキャンセルして魔神剣」といった具合で、突きがヒットすれば、次の魔神剣の攻撃も連続してヒットするのです。確実に必殺技を当てることができるうえに、ヒット数も稼げるので早いうちにマスターしましょう。ただし、これだけではどんなに頑張ってもせいぜい4~5ヒットが限界。そこからさらに一歩踏み込むためには、パーティメンバーとの連携を考えてみるといいでしょう。このゲームでは、攻撃を与える人間が違っても同一の敵に対してならば、連続で攻撃を当てることで、連続技として成立します。例えば、スタンを敵の近くで待機(ガード)させておき、パーティの誰かが敵を攻撃したら、間髪入れずにスタンも攻撃(連続技がベター)するなどの戦略も、ヒット数を増やすのに非常に有効です。またそのときの仲間の攻撃が、多段技ならばよりよい結果が望めますので、パーティのメンバーに的確な指示を出して、効率のよい組み合わせを編み出してみましょう。究極の形としては、「味方の晶術(多段ヒット)→味方の必殺技(多段ヒット)→スタンの連続技」といった組み合わせでしょう。仲間に指示を出すタイミングを見切る判断力と、どこで技が発動するかを覚える経験が必要ですが、思わぬ連続ヒット数を弾き出したときの爽快感は、思わずゲーム本編を忘れてしまうほどなのです。

▲終盤で手に入る「コンボカウンター」を使えば、連続ヒット数が表示される。

テイルズオブデスティニー はじめて物語

戦闘でしゃべりまくるので、つい聞いているとあぶないのです!

その4

● 『TOD』の次回作に期待することと言えば!

『TOD』の魅力と言えば、まず最初に格闘ACTのような感覚で楽しめる戦闘システムがあげられるでしょう。自分が操る主人公がメキメキ成長して、敵をバシバシ倒す爽快感にはたまらないものがあります。またオープニングに挿入されたアニメーションも感動的です。その素晴らしい仕上がりに思わず感激した人も多いことでしょう。でもやはり最大の魅力は、プレイヤーを飽きさせないテンポの良いストーリー展開だと思います。……と、誉めまくりましたが、気になるところも少々。それは、ソーディアン使いが多いため剣士タイプのキャラクターが多いんじゃないかな……ということです。スタンやリオンは、外見のイメージから剣士という職業がピッタリと思うのですが、ルーティやフィリアはもっと違う職業にしてもよかったのでは? まあ、ストーリーの設定上、仕方なかったのかもしれませんが、せめて扱う武器ぐらいは個人差がほしかったような気もします(フィリアが剣を持って敵と戦う姿を見るとかなり違和感が……)。それに、『TOD』に登場する全キャラクターの人数が9人なのに対してパーティに加えられる人数が最大6人というのも気になりました。せっかく魅力的なキャラクターが揃っているのですから、やっぱり全員を連れて歩きたいものです。また、オープニング以外のアニメーションは短いので、できれば長いアニメーションをもっと随所に挿入してほしいです。もし、実現されるとしたらCD25枚組ぶんくらいのボリュームは欲しいかな(ウフフ)。そしてなによりの希望は、戦闘シーンでは格闘ACTの要素がより強くなってほしいということ。前作に比べて『TOD』では、キャンセルなどの要素も増えて戦闘が楽しいのですが、「それでも満足できない!」というのが格闘ACT+RPG好きな人のワガママってものです。例えば、一発逆転性のある"超必殺技"など格闘ゲームそのものを戦闘システムに組み込んだら面白いと思うのですが。一応、格闘ACTのシステムが苦手な人のために、普通のコマンド入力方式への切り替えができれば問題ないと思いますし……ワガママすぎますか?(笑)。

▲次回作はオープニングだけではなく、随所に長編ムービーを使ってほしいです。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕
教育にわるい

風上旬プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を線描きさん、ドット屋さん。だんだんモトネタがムズくなってきた風上旬先生にぜひとも応援レターを！

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

夢のコラム王国こと、電撃コラムスです。今回も５人の偉人さんが、すばらしいコラムが載っております。♪ン・パカ、ン・パカ～

★トランクがあたるよ えっ、本当？　わーい

今、「ニッポン」で大人気の「てれびゲーム」を作りましょう！　今回は「ロールプレイングゲーム」(以下、ＲＰＧ)を作ってみましょう！　このコラムはいつになったら、読むほどにイラストがうまくなるんでしょう！

元来「ロールプレイ」という言葉は、経済界で多く使われていて、辞書には「ロールプレイ＝たがいに相手の立場を理解させ、仕事に積極性を持たせる方法」と書かれています。

この意味をＲＰＧに当てはめるならば「相手」というのは、ある意味「プレイヤー」で、「立場」というのは、ある意味「ゲーム内での使命」です。さらに「草むしり」は、ある意味「植物大虐殺」で、「プリクラ」は、ある意味「印刷部」で、「総なめ」は、ある意味「すべてなめること」で、「ニンテンドーパワー」は、ある意味「ソフトベンダータケル」であることからも、ＲＰＧは非常に我々を「ソノ気」にさせていることがわかります。

つまり「ＲＰＧ」というジャンルは、非の打ちどころがないほど、よくできているのです。少しずつ自分が強くなっていくのはやってて快感だし、１本で長く遊べるのはお得だし、ガンダムハンマーは今見ると弱そうだし、みんなの机が「コの字型」になるのはお別れ会のときだし、スーパー１は赤心少林拳の使い手だし、10－10（テンテン）は合言葉だし、昔の少年誌の裏表紙は必ずチャリンコの広告だし、「くちおしや」は「ドラクエ」で覚えた言葉だし、「ＦＦＶ」のストーリーだけがなぜか記憶にない僕だし……という風に、すぐれたところがいっぱいあるので、これほどまでにみんなに親しまれているのでしょう。

開発者の間でも、「一番アイデアを盛り込みやすいジャンル」として根強い人気があるので、これからもどんどん楽しいＲＰＧが発売されていくことでしょう。ただ、忙しくて時間の余裕がない人には敬遠されるようです。かくゆう僕も、最近あまりＲＰＧで遊べてないです。「１時間クエスト」みたいなのが出るといいなあ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い! Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況　うわー年末進行（年末の雑誌はスケジュールがおかしくなる）は怖い。この原稿、今送らないと「落ちる」とかおどされてます。はたして載るのか？

★レビューについてアレコレ

今回は、レビューについて書いてみよう。……というのも、実は来年（1998年）で、僕がゲームソフトのレビューを始めてちょうど十年という、いい区切りの年を迎えるのだ。さらにＰＳ本体も国内出荷1000万台を達成して、事実上のスタンダード（の一つ）と呼べるようになった。

そのスタンダードとなったマシンのソフトのレビュアーとして、この機会に立場をはっきりさせておいた方がいいかなと思い、個人的にレビュア一十周年でもあることだし、今回は「レビューについて」です（なんか強引だなあ……）。

ちなみに、僕が一番最初にレビューを始めた時は、雑誌もマシンも違って（笑）、ＰＣエンジンのＨｕカードだったので、ムービーもなけりゃ、声も出ないし、音も悪いし、スピードも遅いし、ポリゴンも出ないし……今とはまるで違う世界だった。それを思うと、コンピュータの発達の猛烈さには本当にびっくりするモノがあるんだけど……それはこっちにおいて。

さて、ゲーム雑誌それぞれで若干のスタンスの違いはあるけれど、たいていの雑誌にあるのが「レビュー」コーナー。

雑誌それぞれで編集のスタンスは違っていて（当たり前だ）、レビューを評論として扱い、書く人を「評論家」もしくは「批評家」として誌面に登場させるところもあれば、読者代表的な人とするところもあったりと、バラエティ豊かなわけなんだけどーー僕の場合は、レビューは「お買い得度（を示すこと）である」と考えている。

言い換えれば、「ユーザーが買って得するのか？」が最大の基準（実際にレビューをやる際には「僕なら、これを買うか？　そしてこの僕の感覚に一般性はあるのか？」なんだけどね）。

なんでこんな風に考えるかと言えば、まず200文字もない文字量が第一の理由。

200文字ほどと言えば、文章を煮詰めても、いいところ・悪いところを３つ４つ書くので精いっぱい。その他の注目するべきところ、たとえば「出来が悪かろうと、このゲームにはこんな意味合いがある」とか「出来がいいのはともかく、こんな風に見ることも出来る」などの、いやしくも「評論」だの「批評」を名乗るなら、しっかり書いておくべきポイントを書き込む余裕が、まったくないといってもいいだろう。

そして短い文章であるところに加えて「点数がついている」ことによって、読者には、いかにも「絶対的な評価ですよ」という印象を与えてしまう。

でも、ゲームが、そんなに簡単に評価できるモノじゃないことは明らかだろう。

「グラフィックはバツグン」とか「操作性に問題はあるが、目のつけどころはいい」とか、「女の子のグラフィックがメチャクチャかわいい」とか、数え上げればきりがないほど、色々あるはずだ。ところが、これらの重要だが細かい要素は短い文章のため、ほとんど書く余裕がない（ニュアンスは伝えられるように努力はしているんだけど）。

そう考えると、「評価（評論）の点数」としては「ゲームに点数をつけられるのか？」という根本的な問題は差し置いてもーー根拠を綿密に書くことが出来ない以上、評論の体をなさなくなってしまう。

で、「短い文章＋点数の組み合わせ」でも表現出来るものとしては「お買い得度」だろうと考えるので、僕は「お買い得度」としての点数をつけて、「読者はこれを買っても損しませんよ」なのか、あるいは「損するかもしれないけれど、興味があると思うなら買ってみたら？」なんてスタンスで評価するようにしていたわけだ。

さて、最後に「いた」と過去形で書いたのにはワケがある。

ここまでの考え方は、実はちょっと前までの僕のレビューの考え方なのだ。

というのも、以前は、レビューのソフトは「わりとランダムにチョイスされて僕のところに回って来る」が前提だったので、「出来るだけ一般性のあるレビュー」を心がけていたんだけど、最近になって少し評価を厳しくしたほうがいいのかなと考えるようになった。

というのも、ＰＳで発売されるソフトのタイトル数が加速度的に増え続けていて、「わりとランダムにチョイス」されたソフトすべてを十分にプレイすることが物理的に不可能になってしまったのだ。

つまり、その結果、僕のところに回って来るソフトは「話題作」や「意欲作」といった、「ある一定以上の水準はクリアしたソフトである」と思われるソフトになり、以前のように無作為に回ってくるわけではなくなったということだ。

で、無作為じゃない、それなりにチョイスされたソフトを評価するのだから、今までの評価基準では、どうしても65点以上ぐらいの点数は必ず出てしまうのだ（実際、最近の何冊分かの僕のレビューは、ほとんどが65点以上だったと思う）。

これは先に説明した「今までの評価のスタンス」からすれば正しいわけなんだけど、読者が見ても明らかに「話題作」「意欲作」が取り上げられることの多い「ＤＰＳソフトレビューThe DEEPER PART I」(以下、パートＩ）での評価基準、スタンスとしては、やや問題があるのではないかと思いはじめたワケ。

そこで、僕なりにいろいろ考えた結果として「(パートＩで取り上げるソフトである以上）ある一定以上の水準に達しているのは当たり前。そうでなければ話にならない」ということを前提として評価するようにしようと決めました。

つまり「パートＩにチョイスされている＝僕のところに回ってくるのだから、今までの評価なら65点ぐらいは出せるソフトであることが当然なのだ」を前提にしようと考えたわけなのだ。

この方法だと、今までなら「まあ、システムには問題はあるけれど、グラフィックや操作性がいいから65点ぐらいはあげられるな」というゲームが、「システムがダメなんて話にならないよ」で40点なんて厳しい点がついてしまうというようなことが起こったりするし、また、「一般性」をどの程度評価するのか（たとえば、この号だと『グランツーリスモ』。ゲームの完成度はほぼパーフェクトだが、難易度が高すぎるのではないか、といったこと）といった問題があったりはするんだけど、「短い文章＋点数の組み合わせ」でも、「今までよりも、はっきりとしたお買い得度」を表現できるのではないかと思っている。

また、出来がいいのが前提になっているので、「特筆するような良さ（悪さ）」がなければ、そういうところ（出来・不出来）には触れずにレビューを書けるので、内容にホンの少しだけ踏み込めるってメリットもある。

そんなワケで、今までとレビューの基準を変えていこうと思っているんだけど、貴重な時間をかなり使って、マジメにプレイしてますんで、文章まで読んでやってくださいね。

来年（人によっては今年かな？）もよろしくお願いします。

よしきくりんのへんちくりんコラム 初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　[illegible]を持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　『みんなのＧＯＬＦ』は年越しです(笑)。

★1997 THANK YOU! 1998 HELLO!!

12月に入ると、関東地方でも初霜や初氷の便りが聞こえて来るようになり、冬のコートが活躍する季節になりましたね。そして、いよいよ新年を迎える準備がそこかしこで行われています。あわただしいながらもワ・ク・ワ・クする季節であります。

さて、ここで私よしきくりんにとっての'97年を振り返ってみます。ＣＭや歌に、へんちくりんなコラム、そしてラジオ番組でパーソナルな部分の〝放電〟ができました。番組のゲストではいろいろな分野の方にお会いすることができ、たくさん触発されました。'98年は……ますます放電状態でマルチにお仕事していきたいと思っています。また、新しい分野においても精力的にチャレンジして行きます。その第１弾として来年出版される本のイラストを描きます（年内に描き上げています！）。これを機会に、こういった方面でも挑戦していきたいですね……⁉　それから、春頃にはＣＤアルバムを出そうかなぁ……なぁんて思っています。くわしいことはそのときにまたお話しますので、乞うご期待!!

イラスト／よしきくりん

そして、『ときめきメモリアル』もまたまた新しいゲームが発売される予定ですよ。これは〝クイズゲーム〟のような(⁉)ものです。発売が決まったらレポートしますので、こちらもどうぞお楽しみに！　さぁ、'97年は『みんなのＧＯＬＦ』のゲームレポート第２弾でしめくくりましょう。そういえば今年の私のニュースの１つといえばゴルフでベストスコアが出たことを挙げたいですねぇ。そんなこともあってレポートにもちょっと力が入っています。

現在はポイントがたまり、次のコース「ＷＡＩＫＩＫＩプロアマ」でプレイしているところです。私もハワイでは何度もゴルフをしているので、まずはこのコースについてちょっと……。ハワイには有数のゴルフコースがありますが、実際には世界のリゾート、ワイキキビーチにあるのはアラ・ワイＧ.Ｃ.だけ。世界一混むことで有名なコースです。ゲームでもハワイアンが流れる中、南国独特のヤシの木や青い海が広がり、気分爽快にさせてくれます。コースに隣接しているコンドミニアムをちょっぴりのぞいて見たりして。将来はやっぱりハワイにゴルフコースのある家が欲しいなぁ……なんて思ったりしてね。

さて年末の中、ちょいと香港へ行ってきます。来年の初コラムは、香港レポートと『みんなのＧＯＬＦ』の続きをお届けします。では、よいお年をお迎えくださいねぇ!!

ゲーム業界のウラのウラ ドットの忍道

林田篤 プロフィール　たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。毎年「来年こそは！」と思いつつ、年賀状を書く時間がまるで想像できていないらしい。

★「心意気」、それは言葉で伝えるものではなく……

毎年そうなのですが、この季節になると朝起きるのがかなりつらくなります。早く寝たのに翌朝調子が悪いと、かなり損した気分。それでもあと10分寝たい誘惑を振り切って会社にむかうのですが、そんな日に限ってホームには人がたくさん集まっていて、アナウンスを聞けば、早朝事故を起こした関係で電車が約20分遅れている……。冷たい風の吹くホームで、同じ電車に乗るであろう人たちの列が長くなるのをうらめしそうにながめながら、「あと10分寝てくればよかった」とそのことばかり考えています。こういう日は「今日も早く寝よう」と思っていても、ゲーム業界の古い友人から電話がかかってきたりして、２時間ぐらい話しているのですが（笑）。

さて、今回はその電話で「同じチームの人が仕事が遅れてるのに、イベントが近い（もうそんな季節かー）とかで帰ってしまう」という相談をされたので、これについて書こうと思います。本当はその人の給料を払っている人間が「もう少し働いてくれたみゃえ」というのが一番だと思いますが、これがなかなか難しい。ほかの人間が「ウエの人」に頼んでも当人にはつげ口としか受け取れないし…。

前に友だちから聞いたいい話に、「新人くんが仕事が遅れてるのに定時で帰っちゃうんで困ってたけど、彼の３倍近く仕事をしてみせたら、数カ月後（泣ける）にはがんばってくれるようになりましたよ」というのがあります。やはり「ものをつくるにんげん」には、まわりの人間が態度で示すのが良いでしょう。言い方にもよるけど、文字や言葉で伝えるとヘンな誤解が生じたりするし。最悪なのが、ほかのみんなで陰口いったり村八分にするパターン。どんなに完璧なメンバーがどんなにダメな相手にやったとしても、必ず遺恨が残ります。「同じ目にあわせてやろう」という「遺恨」は、ちょっとやそっとじゃ消えないようです(おぉ恐い…)。話を戻して、ようは「オレはおもしろいゲームを作るんだぜー」という「心意気」。これですね。これが伝わっていれば良いと思います。表現方法を間違えると、「ばか？」といわれることもあるようで、実際僕の場合などは…以下略(笑)。「限られた時間の中で、いかに自分が満足できる作品が作れるか」という言葉に、電話の彼は「わかるなぁ」と感心してましたが、これが彼が最もキライな「Ｈマンガ家」さんが、雑誌で書いていたことであることを、最後に書いておきます。では来年もおもしろいゲーム（仕事？）にめぐりあえますように…。

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る! PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★ますます広がるPSユーザー

今年も残すところ、本当にわずかとなりました。不景気だの暗い事件の多発だのと、あまりパッとしない1997年でしたが、みなさんはどうでしたか？　私はあい変わらず貧乏ヒマなしの1年でしたね。まあ、忙しかったというのは、それなりに周囲に評価され、仕事があってのことだと感謝していますが、あっという間に1年が過ぎて、気がついたらもう今年も終わりという感じですね。

「今年はがんばるぞ」と意気込んで確保したホームページは、ほとんど手つかずのまま。「製品版になったらやり込むぞ」と買っておいたソフトの中には封も切っていない物が。「余暇を作るぞ」とキャンプに行こうとスケジュールも立てて、実現したのが2回（鈴鹿の野宿を入れても3回)。秋葉原時代の仲間との音楽活動は丸1年休眠状態……。来年こそは態勢を立て直してがんばろうと思います。

さて、前回はゲーム業界もこの不況と無縁ではいられない、というお話をしましたが、暗い話題ばかりでもなんですので、ちょっと明るい話題をお届けしましょう。

この年末商戦では、本誌の看板でもあるＰＳが、かなり好調なようです。『ＦＦ』『ドラクエ』といった「超」がつくほどの大作こそありませんが、これに準じたクラスのヒット作が多く、トータルでの売り上げに貢献しているようです。この中にキラーソフト（そのゲーム機のハードを買うことを決意させるソフト）が多い点も見逃せない好材料です。

ＰＳは「ほかのゲーム機に比較して、ソフトのジャンルが多岐にわたっている」という点が、ユーザー層の拡大に貢献してきたといわれます。この年末商戦では、特にキラーソフトが多いようです。まずは『電車でＧＯ！』です。発売前から専用コントローラの品不足で騒ぎになったくらいで、年配のお父さんという新たなユーザー層を開拓しました。

■『電車でＧＯ！』は、アーケードゲームとして発表されたときから注目していた作品です。最初にアミューズメントショーで展示されたときはキワモノ扱いで、ブースの隅の壁際にぽつんと置かれていたのが印象的でした。そのときに「これは化ける（売れる)」と直感し、コラムや紹介記事でオススメしていたので、ここまで育つと自分のことのようにうれしいですね。

ゲーム業界にはまったく関係のない友人が「これは電車世代の大人には、たまらないだろうなあ」とコメントしてくれました。いわく、今のお父さんたちの子供の頃の夢は「電車の運転手さん」が常に人気ランキング上位にあったのだから、というワケです。この友人もＰＳ本体と『電車でＧＯ！』を購入しました。ちなみに我が家では、日頃ほとんどゲームに興味を示さないかみさんが、すっかりハマっています……。

■『グランツーリスモ』に代表されるカーレース系のヒット作も多いですね。モータースポーツが好きで、カーレース系のゲームに目がない私としても喜ばしい限りです。最近はまた「走り屋」と呼ばれる方々が増え、峠や公道での走りを競うのがブームとなりつつあるようです。『頭文字（イニシャル）Ｄ』に代表されるマンガのヒットによる影響も大きいようですね。

モータースポーツファンの私としては、この傾向には異論があるのですが、ここではその話はおいておきましょう。ブームと呼ばれるだけにほかのメディア、車関係の雑誌や青年コミック誌等での露出が増え、ユーザー拡大にかなり貢献したようです。『頭文字（イニシャル）Ｄ』はゲーム化が進んでいますし、湾岸系のゲームも発売間近のようです。このあたりも完成の度合いによっては、かなり強力なキラーソフトとなるでしょう。

ファミコン時代にも、初めて競馬予想ソフトが発売になったときに、競馬新聞の紹介記事の切り抜きを持って来店し、本体ごと買っていった人が少なからずいたのを思い出します。みんな日頃はＴＶゲーム屋さんには絶対来ないような風体の方々でしたね。作業服にジャンパー、胸には赤エンピツ、競馬新聞を片手に持って……という人がファミコンを買いにくるのですから。

■『チョコボの不思議なダンジョン』といった「カワイイ系」のヒット作は、女性ユーザーの増加に一役買います。そういえば親戚筋にあたる『トルネコの大冒険』のときも、かなりの新規ユーザーを獲得しましたね。

最近若い女性を中心に、ゲームキャラクターの人気が高まっているようです。火付け役はいわずと知れた『ポケモン』です。まあ、ショッピングセンターでもスーパーでも、関連商品がやたらと目につきます。「ピカチュウ」の実物大ぬいぐるみ（だったら本物はどこだ、という声もありますが）は、大変な人気のようです。

こうしたブームは、ゲームそのものに関心のなかった人たちをユーザーとして取り込む効果があります。「チョコボグッズ」も大ヒットするものが現れれば、若い女性のＰＳユーザーが増えるでしょう。『チョコボの不思議なダンジョン』に登場するキャラは、「カワイイ系」がすごく多いので、期待大ですね。

■今年も終盤になって、やっと、少し明るい話題で締めくくることができました。「終わり良ければすべて良し」という言葉もありますので、来年はさらなる発展が期待できそうですね。では、みなさん良いお年を。

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

ハンタぁぁぁーチャンス！ はいコンニチワ。年末歳末世紀末！ さしあたって冬は寒いね。ボクはそう感じています。東京２年目、19歳……次の年はもうすぐです。

ＰＳの奴隷は、１人でゲームをしながらインスタントラーメンを「年越しそば」だぜ！ とふと呟く、そんなＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリです！ どんな時でも大丈夫。貴方の仲間がここにいます。

ステレオから懐かしい曲が流れ出す。ジワッとくる感動が、全てを包み込んだ。年末の忙しさに疲れた身体をそっとソファに投げ出す。冷凍庫でギンギンに冷やしたウォッカを口に含む。こんなけだるい夜はつい……電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックなんてことを思い出してしまう。それは……青春だ……。よし、今日は久しぶりに３枚くらい描いてみよう。そして封筒でまとめ送りだ。安くてすむからね。

夢を抱きしめ年末ダッシュ！サヨナラとともにコンニチワ

今年のコンチクショウは即忘れて　明日　来年に向かって走り出しましょう　そんな時具体的な目的を掲げるとＯＫです。例えば　今年こそパソコンを買ってＨゲーをやりまくる！　とか。　おい

▲神奈川県　小林恭介さん：難易度もちょうど良いので初心者にもお薦めですし。

▲島根県　十兵衛（旧）さん：買うべシなのです。無一文でも心は錦。

▲東京都　蒔村祐さん：今度はかなり奥深そうです。期待できますよね。

▲大阪府　離瀬ユキさん：封筒に描いてある絵とかとってあります。

▲神奈川県　想あたみさん：アメリアさんは正義の味方。サンタＯＫです。

▲大阪府　離瀬ユキさん：ガンガン練りこんで欲しいです。発売日が延びても。

▲大阪府　えんぢまるさん：好きなことを見つけることが、生きることなのです。

▲宮城県　NAKOさん：そうですね。買いたい度は低いですよね。

▲香川県　2ndさん：制服はバリバリですよね。ＰＳ版は更に倍？

▲茨城県　まみこさん：かなり間違ってます。しかも大きいし。

▲北海道　しげっちさん：かなりドキッとしますよ。本物そっくりで。

▲愛知県　とものさん：そろそろ発表されませんかねぇ？

▲福岡県　雪太さん：誰かと遊ぶのは楽しいですよね。怖いゲームを。

◀奈良県　藤野ケイさん：ゲームは確かに厳しいですよね。話わかりませんよね……特に後半。小説はかなりいけてるみたいですけど。

◀福島県　はちがつ柚さん：やり込むとかなり時間かかりますしね。セカンドプレイは人によるかもしれません。

▲秋田県　遠藤青さん：地味だけどいいソフトってありますよね。

▲新潟県　RATAさん：お年玉はあげるようになると突然辛くなります。

▼長崎県　川原瑞穂さん：360度全天候型のコックピット……じゃないですよね。

◀大阪府　離瀬ユキさん：発売は1月に延びちゃったようです……というかまだハッキリした発売日がわかりません。トホホなのです。

▲秋田県　市藤にたかさん：魚を気絶させて捕まえる漁もありますし。

▲奈良県　藤野ケイさん：ギュって感じです。自分抱きしめてるように。

「前から、イロイロな人がやっていたようですが、最近凝ってるのが、ＰＳの奴隷の宣伝です。駅の「何でも掲示板」や、ゲーセンのみんなのノート……怒られない所にはかかさず書きまくってます。なんか、読みましたとか、ハガキ書いちゃいましたなんて返事が書いてあると、自分の利益には全然なってないのにかなり嬉しいです。最近ではラジオで読まれるようにハガキを出し始めました。まだ読まれてませんけど。奴隷は薦めがいがあっていいです。まずは床部の人たちの説明からしないといけませんから。とまあ、こんな感じで、かなり楽しませてもらってるオレですが、実際ハガキを送るのはこれで３回目だったりします（笑）。本末転倒？」東京都　市松唐松さん：

ありがとうございます（涙）。とてもいい話です。日本にこういう人があと10億人いればDPSも、もっと売れるんですけどねぇ……ハッ！　しんみりしてしまいました。でも本当にマメな宣伝。こういう口コミっていうのが一番効果的なんですよね。だってTV CFで「いいですよぉ」って言われるよりも、知り合いの「いいよ」の一言の方が重いじゃないですか。最近の女子高生系のブームは全て口コミから始まってるワケだし。少なくとも貴方のおかげでDPSの売り上げがピクッと伸びました。今後ともよろしくお願いします（笑）。

「魔王さんはモカを飲んだりしてお仕事しているらしいですけど、雑誌作りってそんなに大変なんですか？　うちの両親は自営業（洋服屋）なもんで、全然想像できないんですよね……。知りたいなぁ」北海道　ホウジョキールさん：

ちなみに、モカはカフェインのたくさん入った眠くならない飲み物です（たくさん飲むと危険らしいです）。さて、編集のお仕事ですが、実はとりたてて大変！　ということはありません。それこそ、仕事をするっていうのは、どんな仕事でも大変なわけですから。ただ、時間帯がゴチャゴチャになりやすく、ピークがガッと来てしまう事が多いので徹夜、泊まり込みが多くなると言うわけです。編集のお仕事は以前、ライター講座でも説明されてましたが、ライターさんが書いた原稿をまとめて、誌面にするのがお仕事です。……ってわかりにくいですね。とりあえずライターはゲームの記事を考える仕事、編集は雑誌の記事を考える仕事って感じでしょうか？　あう……これまたわかりにくいですねぇ……実際体験してみるとスグに判るハズなんですが。本格的に知りたいなら、本屋さんで「雑誌編集」に関する本を買ってきて読むといいかもしれません（役立たずでした）。

ロボコン0点な人

ザ・ベスト

その件に関しては、まったく身に覚えはありません　（ほ）

またしてもまたしても、ゲームを買ったら初回特典が付いてこなかった。買ったときは知らなくて、あとで広告を見て気づいたから後の祭りです。初回特典はないと思って買ったんだから、期待しといて貰えなかった前回（『クライムクラッカーズ2』のトレカ）よりはダメージ少ないけど。でもやっぱり買ったソフトは封も切ってません。

ところで、溜まりに溜まったＰＳソフトですが、未開封含めて120本を突破しました。100本突破したら報告すると言ってたけど、すっかり忘れてました。完全にＰＳソフト専用となっていた、150枚収容可能なＣＤラックでもとうとう収納できなくなっちゃいました（ＰＳケースって大きいから）。でも、所持本数が増えたわりには、未開封ソフトの割合は減りました。原因の1つには『モンスターファーム』があるのですが、このところ何の気なしに昔買ったソフトで遊ぶことが増えましたから。この間も、とうとう『紅色町』を遊びました。キャラ（っつーか女の子（っつーかくみこ））が想像以上に良くて、今まで遊んでなかったコトを後悔してみたりもしましたが、結局1回クリアしただけでした。終わり。

▲千葉県　柴田恭子さん：バッチリです。これぞ正道！　なのです。

▲埼玉県　藤原美桜さん：そういう業界系の人はかなり多いです。

▲山形県　週末の怪人さん：嬉しいですよね。何気なく。どきどき。

ら、賛否両論だった『フロントミッションオルタナティヴ』なんですが。私がプレイしたのは某誌の体験版で、それには育成システムやストーリー的なことは一切入ってない、完全なバトルだけの体験版だったんです。それで、このバトルシーンにきちんとした育成的な要素が入って、ハードなストーリーが添えられればかなりイケると思ってたのです。でも色々人に聞いてみると、どうもカッコイイだけのような気が……（この原稿を書いている段階ではまだ発売されていない）。でもカッコイイだけでも、そのカッコイイがズバ抜けているのでいいと思います。多分（というか間違いなく）私は買います。アクセス速くて気持ちいいし。やっぱアクセス速いのはいいですよ。私にとってはそれだけで「いいゲーム」です。逆にアクセスが遅いと、どんなに面白くても「ダメなゲーム」です（もちろん個人的な意見）。　（ほ）

よかったね。ゲームできて。ん？　ってことは…キサマ結構ヒマだったのか？（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算から日が浅いので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

深く静かに進行するキミのマイブーム。何かしら流行ってるよね（魔）

さてさて、ここのところ下らないコトばかり書いていたので、今回はちゃんとゲームのコトを書こう。前号で「自分でも楽しめる難易度が気持ちいい」と書いた「Zガンダム」ですが、その後ニュータイプモードでは手も足も出ないコトが判明。でもちゃんと買いましたけどね。これから遊ぶところなので楽しみです。カミーユモードのエンディングは見てしまったので、買ったときの楽しみにとっておいたシャアモードをいきなり遊ぶ予定なのです。あと、買おうかどうか迷っていた「TLS-R」も結局買ってしまいました。まぁこの低価格なら別にいいかなって感じで。トレカも付いてくることだし(笑)。最近は特典でトレカが付いてると、とたんに購入意欲が沸いてくるから困ったもんです。しかしこれはこれで結構嬉しいし、メーカー側にしても、たいしてお金かからない(多分)んだから、どんどんやって欲しいです。それか

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

最近ヒゲをそってもらいました。じつは夏からずっと伸ばし放題だったもんで、髪を切りにいったついでにバリカンでジョリっと。まあ、１か月も経てば元通りでしょうか。（中）

今年も残すところあとわずかのようで。知ってる人も多いと思うけど、編集部の年の瀬は、年末進行という超タイトなスケジュールで暮れていくわけです。それでも私はあまり忙しくない……と思いきや、飛び入りの仕事（ヒント.cm-m）で早くも討ち死。腐りかけの脳みそはグルメな野人のぜいたくメニューで、味吉○ークンも「おいしいよっ！」とタイコ判です。そんな状態でお送りする今回は、今年のマイブームをちょっくら振り返りますわ。

まず最初に挙げるのは「ＣＭタレント」。ＣＭ自体はすでに俺様のライフワーク（笑）だけど、今年は特にタレントへ目が行ったよな。中でも注目は松本恵ね。最近も資生堂「肌水」のＣＭが超グッド！「フゥ～」とひと息つく表情が特にお気に入りです。彼女のほか、酒井美紀、木村佳乃が、自分内ベスト３だな。

もうひとつは「女性アナウンサー」。タレント化がますます進んでいるけど、やっぱ毎日のように顔を見るなら、美形に越したことはないよな。最近ではＴＢＳの木村郁美（キムイクって略すな、田中律子）やね。明け方に彼女の出る「お天気クジラ」を見てから寝るのが、最近の生活習慣となってます。気の抜けた高音質って感じの、ミョーな声がポイント。このほかではフジテレビの藤村さおりが注目やね。

ほかにも「はなまるマーケット」（奥様御用達ＴＶ番組）とか、いろいろあるんだけど、スペースがないのでこのへんで。それじゃまた来年よろしく。

▲福岡県　櫻璃さん：女心は複雑です。いいのか悪いのか判りません。

▲栃木県　ふれあい河内さん：男女一緒なんですか？　スゴイですねぇ。

▲愛知県　中野目聡さん：いいですよね。ナチュラルＨ。ちょい下品で。

▲静岡県　えんぜるぼーいさん：ソレ系の愛好者はかなり多いようです。

▲東京都　荒川政子さん：下着姿とかで。大変ですよね。女の子は。

▲秋田県　市藤にたかさん：まさにキューブ（３乗）。ステキです。

▲三重県　乙坂君比古さん：ヒゲのおじさんなので近づくと……。

▲東京都　山師さん：寅年。まさに彼の年。って気づきませんでした。

▲千葉県　彩軌彼方さん：マークを可愛がってる度かなり高いです。

▲千葉県　漸在紅蓮さん：ちょっとＴＭＲ。ガクランの下は裸が基本？

▲福岡県　うに頭さん：PS2D格闘としてはなかなかなデキになりそう。

▲三重県　上杉夕夜さん：いいゲームなんですよねぇ。SSなんですけど。

▲福島県　勇魚さん：姉弟でゲーム。楽しいですよね。対戦も可能ですし。

▲神奈川県　佐伯まさめさん：今回はかなりいいです。キャラかわいいし。

まんが／風上旬（ＰＳ人気キャラクター頂上対決－ってこのマンガ初めて見る読者様は…森川くんとポポロたって判らないんじゃ）

▲愛知県　山口27号さん：人それぞれな育て方が可能ですからね。

▲愛媛県　如月二月さん：かなり同じ感じですよね。進化（退化？）？

▲富山県　いわきゆーしさん：感づいてるでしょう。プライド高いですし。

▲神奈川県　楽柚さん：ハニーちゃんは……なに読んでるんでしょう？

★★ゲームライター講座★★
「ライターにワープロは絶対なんですか？　検定必要？」
神奈川県　マス村さん：

ちなみに（魔）（う）等、床部ライターは大抵ライターになってからワープロを覚えてます。ワープロ検定なんて持ってるのはN64でライターしたりＰＳで編集したりしてる中川さんくらいなモノです。

◀神奈川県　細見翠さん：ドアップというか鼻というか。匂いかいでたんでしょう。

▲埼玉県　Kon-Shuさん：ウズが体をはってくい止めていそうです。

▲山形県　羊さん：タバコかなり似合いそうですよね。フゥーって。

▲北海道　古川緋色さん：キャラ的に、ちゃんとバランスとれてますよね。

▲岩手県　く→にゃさん：北は特に厳しいですよね。長所でもありますが。

◀大阪府　杜運司さん：きっと直ってますよ。体験版からイロイロ直してるみたいですから。アクセスムチャムチャ速いですしね。

▼東京都　荒川政子さん：実は……セーブ関係（データが消えないとか）を除くとＰＳ版よりもＳＦＣ版の方が遊びやすかったりします。まあ、その分、うかつなミスも多くなるんですけどね（笑）。テーマが重くて人間くさくてスゴイですよ。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキで募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラＱ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。

▲埼玉県　オコジョさん：ヒゲは……サンタさん？

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

「メルティランサー」を買ったですよ。もちろん新しいの。例によってしばらく寝かせる予定だったんだけど、特典で付いているトレカが気になって開封してしまいました。中身は、ナナとメルビナと集合の3枚。まぁまぁ……かなぁ。シルビィとサクヤが欲しかったんだけど、ナナが出たから、いいかぁ。みたいな。しかし特典カードで9枚のうち3枚しか入ってないというのはアレだなぁ。トレカとして正しいのかも知れないが。でもすぐにシングルで安く売られそうだから、揃えるのは簡単かもしれない。（ほ）

まんが／田中まさし（よかった発売日が決定して「フォーミュラ」は来年　月15日発売です）・イラスト／NDD

ランキング発表

190：週末の怪人
185：G・紅牙
175：矢護
170：祥人、のぶすけ
：RATA
155：田中将司
150：むにゃん
145：広瀬川秋人、柴田恭子
135：走馬あづみ、NAKO
130：小林恭介
125：佐伯まさめ
120：TOMY、北原龍光
120：鴻山たみ
115：S・風雅、哀原班
：雨宮五月、卯梨
110：谷川雄輝、楓璃
：とりお、都筑歩
：ごちうり、美波
：辻堀景太、眠るカバ
100：能瀬ユキ
95：鏡州あゆら、香月りん
：清和日和子
90：飯綱
85：月子、市藤にたか
：水鵜

●80　樹塚ともかお、かへえ、ともの、山口27号、想あたみ、十槻久也、卯月渉、●75　児玉啓太、水輝立、うに、古川緋色、えんぢまる、一郎あきら、瀬鈴、荒華、いわきゆーし、小薇まり、タカハシヂュン、太一、白羽優希、●65：りるひな、くさかべゆかり、如月龍牙、神哉龍、リンチンチン、木村吉伸、速瀬宵、SATOMI、魚屋、浅葱袖椰、めもるん、成瀬祥維、バー子、マチコ、にんじん、パグ12匹、藤野ケイ、●55．前川、鵜史雷汰、DDT、壬まどら、神野ゆき、大和飛鳥、K450、鳥太郎、HAPPY、藤神零式、乳酸基29号、大類数士、うに頭、秋月えま、Yuko T、彩軌彼方、●50　甘露夏生、高橋智子、さかき和子、鯨子、水荻巴、有久翼、桐生雅士、老川まゆふぃ、ちったん、甲斐つるぎ、まみこ、楽柚、杜蓮司、なみなみ、麻里呼騎士団、えんぜるぽーぃ、石田知広、●45．カステラ歩、かぱゆ、寿々、楠本由貴恵、蒼月、野々海ちな、ちゃたろう、MAKOTO、綾千、50STORM、蘇芳、秘色、えーる、野利山一夫君、紅阿夏、炭素分子、夜月要、蒼ノ助、月旅行物語、山師、アウー★ハガキの裏には、住所、本名、PNを忘れずに書きましょう。約束です。

◀三重県　小阪ひろみさん：まあ、それもいい感じだと思われます。

◀東京都　卯月渉さん：「2」の移植もきますよ！　きっと。

◀東京都　春日みどりさん：ゲームを楽しんでるなら名前くらい……。

▲埼玉県　山田太郎さん：漢字にすると南爺。それはいやですよね。

▲愛媛県　かへえさん：彼女たち着物は……あ、ゆひは着ますね。

▲東京都　祥人さん：名前を付けて可愛がるの楽しいですよね。

▲埼玉県　山田太郎さん：あそこは1年中クリスマスっぽいですし。

▲埼玉県　宮夢るなさん：マフラーとか、いろいろありますね。

▲愛知県　乳酸基29号さん：今回リヒター妖しかったですしね。

▲茨城県　マリ夫と類似さん：そうですよね。でも真実は誰も……。

▲千葉県　穂摘露さん：ついてっちゃダメですよ。ね？

▲岡山県　更科みるざさん：鳥……しゃべってるんですか……。

▲滋賀県　らみあさん：ガンバってくださいね！

▲千葉県　神導祭さん：前髪最強！　バリバリ？

▲新潟県　RATAさん：音量変わらないのは……ですよね。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは12月30日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで依頼されたお使いクエストの目的地ホールステッドの街にたどり着た。そこで今回のクエストがギルドの罠だったことが判明、軟禁され尋問を受けることに。ボクラはいつの間にか大陸一の要注意パーティになっていたらしい。

「だが、そこにいるマーフェアなどはそれは力を持つ者としての義務を果たしてない、怠惰をむさぼっているとせめよる。酷い話じゃろ？　元々ワシは怠け者じゃというのに」

ポタ……汗が落ちる。ボクのドキドキはかなり高まっていた。

「あ、あの……その前にちょっといいですか？」

「なんじゃ？　ラムダスくん」

ボクはさっきからずっと考えていたことを口に出した。

「とりあえず、この杖にサインをいただけないかなぁって」

ブッ……。

「ガハハハ！」

「笑うことないじゃないですか。憧れなんですから、ボクの。冒険者になったのだっていろいろな史記、伝記を読んだ結果だったワケだし」

「あぁ、そんなモノならあとでいくらでもしてやるわい」

大賢者のサイン＝オリジナル魔法陣……本物ならばかなりの術力サポートが見込めるはずだ。

「……ワシのサインなど必要ないじゃろうに……さて、そろそろ答えを聞かせてもらおうかの。ラムダスくん、キミは今後何をするのか？　いやここまでの話をまとめるときっと、何をしたいのかじゃな。その力をどう使う。とりあえず、今どう考えているかを教えてくれんか。安心したいらしくてな。気休めだと判っていても……」

真っ直ぐと見つめる大賢者の瞳にはウソはないように見えた。

神奈川県　折原清さん：

◀千葉県　柴田恭子さん：なんだか地味な展開ですが……次回何かが？

ハードの神様の犬Σ

いきなりですが、前号のイラストについて。コダック好きなのはイカンですか？　あのヘッポコ加減はイケてるでしょう。こうなったら『ポケモンスタジアム』で勝負だ！　もちろん、（魔）はピカチュウでオレはコダック。イヤなんて言わないでね。オレって寂しがり屋さんだからさ。でも、この勝負……来年できるかなぁ。DD出るかアヤシイし。（犬）

★『F－ZERO X』に見る次世代機の表現・処理能力★

ハード系のスペースなので、ソフトをハードの観点から捉えたら……といった論評で今回は迫ります。さて「F－ZERO」ですがコイツはきてます！　1V（60分の1秒）で滑らかかつ高速な描画をしたうえに、30台同時＋画面4分割でもフレームドロップしないのには驚かされました。そして、レースゲームの命ともいえる正確なパースと奥行き処理は「64ならでは」といった見事なもので、パースペクティブ補正、Zバッファ、フォグ、サブピクセルポジショニングの威力さく裂といったカンジですね（ミップマッピングの使用は確認とれず）。レース系の画像処理は奥行きの差がダイナミックですから、パースの正確さ、遠くの小さな物体がゴミみたいに絵つぶれしない、拡大された画素が荒れない歪まない、クリッピングが遠くて広い……というのが見た目の差としてハッキリ出ます。「現行のTVじゃ映像の表現力はたかが知れてる」なんて思ってる人は甘いっスよ。トライリニア、インターポレーションといったフィルタリング技術は、基本解像度以上の表現をしてくれますからね。これくらいの処理は、今後のニューマシンのスタンダードとなるでしょう。ま、とにかく『F－ZERO』はレース野郎要チェックかな！

ただ、任天堂をもってしてマイクロコードを成熟させるのにこれだけの時間を費やしたとなると、サードパーティは……つらいと思う。現に、任天堂と他社製ソフトのクオリティはハッキリと差が出ていました。噂によると『マリオ64』のマイクロコードすら公表していないとか。任天堂はなにを考えているのやら。やはり、マイクロコード制御のコ・プロセッサを扱いきるのは苦労するのね。しかもRambusDRAMってクセ者だから、特性を把握してプログラムを書かないとパフォーマンスが出ないし。むぅ、サードパーティさん頑張ってください。…と、時期ハズレ（苦笑）なスペースワールド報告をしていたら、またまたセガの次機種ネタが噴出！　なんと、供給媒体に「米Swan Magnetics社」が開発しているフロッピーディスク「CEドライブ」の採用を検討中だとか。130Mバイトの容量をもつ「UHC」というディスク規格を基に、ディスク容量を230Mバイトに拡張したものを採用する可能性があるというもので、なんでもミツミ電機と共同開発しているらしい（こりゃスゴイ）。セガもどうやら「容量」よりも「読み書きできるメディア」を重点に供給媒体を模索しているみたいだ。なるほど、コレは賢い選択かも。DVD－ROM採用！　なんて発表されたら興醒めなだけに、この計画は実を結んでほしいものです。ソフトウエアの発展性を考えたら、読み書きできるメディアを採用したほうが「吉」でしょうからね。リードオンリーな容量だけ増えたって、行き着く使い道はムービーのオンパレードだろうし。こうなると、ソニーの動向が気になる……よね!?

◆今はこれだと思うのです◆

突然ですが今、（さ）の周辺で話題になっているのは、編集のミヤタくんの卑劣っぷりなのです。（う）さんの証言によると、自分の有利な方へ事を進めようとする傾向があるようです。そうですねぇ、週に5～6回は卑劣な暴言を発するところから、最近は「ちびまるこちゃん」に登場する卑劣で有名な藤木くんと、もっぱらウワサされています（笑）。が、その分、ミヤタくんは人一倍、いや十倍、二十倍も苦労しているから、これくらいならまだいい人です。みなさんは言葉には注意しましょう。オイラも気を付けよっと。

[illegible]こがれていた「ジャスティス学園」。どうせPSに移植され[illegible]レイするのはバカばかしいと思っていましたが、実際目の当たりにしてしまうと、やらずにはいられないのです。視覚、感覚的に訴えてくる楽しさが、オイラに100円を貢がせるのです。初めは対戦はどうかなぁと疑問を持っていましたが。「勝ち」に執着する戦い方では、相変わらずギスギスした対戦になってしまいますが、このゲームではいかにイカスフィニッシュを決めるかが熱い。次回攻略開始！

らしてる人から買うなりトレードするなりで揃えればいいかなと。でもって残りのSPもシングル購入かなぁ。例によってというか、相変わらず全然トレードじゃないですけどね。余談ですが、『パワードール』のブースターを1パックだけ買ったら、たまたまそれにSPが入っていてビックリした。ゲームなのにSPがあるのねと思ったら、カードの端っこの方に小さい字で（しかも英語）ルーリングが書いてありました。デザイン的な処理をされているので最初は全然気づかなかったけど。SPカードも一応特殊能力的な使い方ができるようですね。こんなの実際のゲームで使う人がいるのかどうかは疑問ですが。通常のカードの方はゲーム的な機能が優先されていて、とてもコレクションのために買おうという気は起きないです。でもSPは欲しいです。（バカなのでよい子はマネしないように。魔）（ほ）

コダックってぼけた顔のワリに強いからね。侮れません。ムキー！（魔）

ネーム遅いよ、で、減点3（魔）

「ロックマンDASH」がかなりステキです。というか、カワイイです。なんといっても敵キャラがバカなんですよかなり。ついうっかり敵（主人公）に自分の弱点教えたり、次のメカを作るのに使いっぱさせられてたり、お買い物してたり。見ていた限り、ちゃんとレベルアップしてから進めば、難易度も大したことなさそうなので、アクションRPGが好きならスッゴクお薦めです。個人的に横山智佐さんの声って好みじゃなかったんですが、今回の敵キャラはイケテます。お家でじっくり、プレイしよっと。（魔）

「ちょっと前に覗きの話が載ってましたけど、こないだ偶然、ものすごいモノを見ちゃいました。ボクの部屋から隣の家のリビングが見えるんですが、通常はカーテンが閉まってて中は一切わかりません。だから大して気にしていなかったんですけど……ある平日（予備校が休みだったんで）の昼間勉強していたら……なんと！　隣の美人奥さんが……確か（覚えてない）そのまた隣の旦那さんとリビングで……その光景をバッチリ目撃しているオレ19歳。彼女いない歴半年。とりあえず、今度はビデオで撮影ですね！」兵庫県　稽端シンジューさん：

すっかり恒例となったトレカのコーナー　別に恒例にするつもりはないのだけどここのところ毎回トレカについて書いているので、すっかり定着してしまいましたね。まぁいいや。で、今回は、前号でチラッと書いた「P-Aキャロットへようこそ2」に手を出しました。取りえず1箱買って開封してみると、なんとSPが3枚も出現。7パックに1枚の割合でこの数は結構幸運なんだけど、なんとまぁ3枚とも同じ物。いきなり2枚のダブリを出してしまいました。悔しいのでもう1箱購入。取りあえずSPコンプリートまであと1枚にこぎ着けました。ところがコモンが2枚ほど足りてないんですよ。2箱買ってコモンが揃わないのは「ファルコム」以来ですな。よく考えたら同じブロッコリ・なんだから当然と言えば当然かも知れない。「ファルコム」のときは残りコモン数枚の段階からかなり苦労した覚えがあるから、あとは余

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみるっす！　なんちて。　（魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト46は嘆きの島の探索です。嘆きの島は、様々な悲しき伝説に彩られた魔法王国リューペントイアーズの首都島として、今から2世紀ほど前に繁栄したと言われています。先日行われた大規模術法探知の結果、大陸遥か南西のフォードランド海でそれらしき反応が検出されました。今では全てが謎のヴェールに包まれている嘆きの島の秘密を解きあかして下さい。なお今回は出資者がいますので、発見した宝物など全てのアイテムは、帰還後回収されます。選択は3つ。①グラスランヅア門から入る、②紅玉の像の足下を崩す、③ラハン神殿を先に調べる。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（65号）発売日の1月16日（消印有効）。コーナー名は「DPSど46」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の67号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第65号　1月16日発売号（第61号発表＋第67号分募集）
第66号　1月30日発売号（第62号発表＋第69号分募集）
第67号　2月13日発売号（第64号発表＋第70号分募集）

今回のあて先は「DPSど46」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A　ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C．拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D　糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E　爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H．風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I　火の符術士
J　水の符術士
K．風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M　言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N　聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P　忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q．魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S．重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは60号募集分の発表

▲新潟県　RATAさん：それでもみなさんメリークリスマスでしたか？

▲千葉県　柴田恭子さん：楽しいゲーム多いデスしね。迷います。どれをやろうか。

▲群馬県　元A-Sさん：みんなで飲んでますよ。ごくごく。冒険者ですし。

▲秋田県　いふじこうさん：AVGですから。格闘苦手でも大丈夫です。

◀東京都　卯月渉さん：いいですよ。地味なレベルアップ必要ですけど。

▲神奈川県　海座せにょさん：そうですね。絶対食おうと思ってましたよね。

▲大阪府　雨宮五月さん：かなり目つきが悪かったですよね。復讐でしたし。

▲長野県　湖山たみさん：いや……そう思っちゃうと聞こえてきます。

▲大阪府　なみなみさん：「マジドロ」いいですよね。やりこんで○です。

◀北海道　ちよさん：なんでそんな会話に……いくら何でも……。スゴイですよね。そのバス。

◀愛知県　麻里呼騎士団さん：安心して遊べる、EDを見たいRPGですね。

▲大阪府　わたなべつとむさん：なんとなくこの2人は現代にいてもおかしくなさそうです。コート似合いますよね。

◀神奈川県　仲十泉さん：いいですねぇ……。でも男のアイテム士の場合は？　キス？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。隣の美人な奥さんってところがミソですね。憧れてたのにぃって感じでしょう。きっと。まあ、そうしてみんな大人になるワケです。青春時代のぉ～。

ど奴隷

最近お休み状態の「スパロボF」ですが、耳寄りな情報を1つ。どうやら敵と味方を同時にマップ兵器で倒すと、倒した味方の修理費分の資金が手にはいるようです。読者からの情報によれば、エヴァを巻き添えにすると最高（修理費高いし）らしいです。是非試してみようと思います。これなら全ユニット最強改造も夢じゃないかも？　でも難点が1つ。エヴァのATフィールドが貫けるかどうかです。（ち）は確か、装甲を強化しちゃったハズ。アーガマのハイメガ粒子砲を最高段階まで改造しても貫けないかもしれません。うーん困った。

がカッコイイと思っていることの方向性がハッキリしすぎていて拒絶反応を示してたんで、オレ（なんて書いてるけど、好きよ全部。それこそ他のマンガと比較したりすれば。単行本全部持ってるし。これは藤田作品の中だけでの話ね）。今回は舞台が金持ちのお家騒動。そこで話が収まりそうなコンパクトな展開がステキ。あまり長期連載にして米軍特殊部隊と戦うとか（1回くらいならOK）地球の未来を救うとかじゃなくて、「まさる」（ほや〜田島さんの名前と同じなのでちょっとイヤだけど）の幸せを叶えてスパッと終わらないかなぁ。う〜ん、まあ、続いてもいいけど・・・この辺がファンの辛いところ。こうなった方が絶対お話としてまとまるし、面白いんじゃないかと思っても、連載延長すればうれしいしね。いい物語には長い時間浸っていたいものだから。やはり、今、少年マンガはサンデー。いいお話が多いデス。続き読みたい。（魔）

3コマで

まんが

「クリティカル・ブロウ」が発売されたニュス

前作「幻影闘技」に比べ

グラフィックがUP　演出がUP　爽快感がUP　空中コンボぶりがUP

ついでにムカツキ度もUP

バ

◀岡山県　のぶすけさん：なんだか評価は……トホホな感じです。どうですか？

◀神奈川県　想あたみさん：いやんが続くと勢いが……まあでもカワイイので○です。

◀福井県　マチコさん：「菊池」は作家の菊池秀行さんのことなのでした。

▲高知県　あいりーんさん：みんなこうして現実逃避を……。

Nights of Knights

クエスト
ナンバー43発表
60号募集分

今回募集のクエスト43はランスールの嵐と呼ばれている盗賊団、マカニフェット・ランダールの撃滅でした。マカニフェット・ランダールは亡国の騎士たちで構成された戦闘集団系の盗賊。クエスト中、今回の無差別な虐殺略奪は集団催眠による扇動に原因があったことが判明したのですが……。盗賊団は戦闘でほとんど壊滅状態となってしまったため、彼らに催眠をかけた黒幕の手がかりを掴むことができず、謎を残したままのクエスト終了となりました。

MVP

▶福岡県　市ヶ谷まみさん：リンゴ味の麻酔薬。かなり間違えそうです。きっと金色で瓶に入っててお風呂屋さんで湯上がりに飲むと……ってそれはムチャ。倒れちゃいます。飲む麻酔って身体全体に染み通りそうで怖いです。とりあえず総合職の強みで、直接戦闘もクリア。素早いのもOKだったと思われます。先制攻撃仕掛けられますからね。

◀京都府　水玉みかんさん：立体に陣を張るのって難しそうですよね。

◀大阪府　浅倉沙霧さん：飛べればOKですよね。気持ちいいですし。

◀宮崎県　SMRさん：育っちゃったら……それが自分ですからね。

◀和歌山県　日向アキラさん：シッポがあると白衣は大変そうです。

◀北海道　哀原斑さん：きっとソレもまた運命なのでしょう。

◀徳島県　YuKo・Tさん：タックん……いい加減そうでステキです。

◀大阪府　パラノイアPさん：スライムって頭悪そうですよね。

◀岡山県　のぶすけさん：あるんですか……吸い取る力。

◀静岡県　三木かずやさん：かなり可哀想な感じのセンパスさんでした。

◀東京都　呉竹2号機改さん：ゼンマイを巻くのが大変そうです。

◀秋田県　めたむぅさん：お子様と仲良くなれるなら……。

◀愛媛県　tkeさん：敵討ちは……ツライでしょうねぇ……。

▲埼玉県　十槻久也さん：復讐のタメだけに生きる。終わったら死。厳しいです。

◀神奈川県　白たこさん：容赦なくはっ倒してしまうって……。

◀福岡県　リストラ忍者さん：人も見えないような高所でしょうか？

◀静岡県　爪砕牙さん：師匠……かなり変わってるような……。

◀静岡県　えんぜるぼーいさん：義賊は辛いですよね。

◀大阪府　雨宮五月さん：護法は自己進化して最終的には……。

◀岩手県　飯綱さん：ネコマタ。長生きしてますから。

◀埼玉県　眠るカバさん：なんだか楽しそうな兄弟なのでうす。

◀静岡県　有崎春夜さん：許嫁なんでしょうか？　命がけです。

◀北海道　古川緋色さん：姿はこうでも優しいのでした。

◀神奈川県　海原星さん：歯車と薬品。錬金術のロマンですよね。

◀東京都　清和日和子さん：礼拝って……吸血鬼なのに……ズルイ？

◀長野県　夜月要さん：肉球は気持ちいいですよね。

◀栃木県　KAZさん：大剣というよりも金剛棒というか……。

ど奴隷

SNKの新作格闘ACT「月華の剣士」。私のお気に入りキャラは、鷲塚慶一郎さん（スタートボタンで決定する黒色）。新撰組というだけでもう決まりです（何だか「もと新撰組」の人もいるようですが）。ただタメキャラなのでどうかと思ったのですが、プレイしてみるとけっこう戦えます。何だか格闘ゲームでギャルで全然プレイしていないのは初めてでは……。今は、まだこっそり練習していますが、そのうちライターの岩＆小岩兄弟に挑戦してみようかと。特に兄の方は私と同キャラとか。絶対負けられませんな。　（う）

しめ切りがぎりぎりです。遊んでたわけじゃないのになぁ。これが出版業界恒例の年末進行ってヤツね！　まさかここまでひっぱるとは！　なんて書いてるヒマがあったら仕事しろって？ ふむ。さて、そんなわけでいそがしいのを良いことに、買ったゲームは全然開けてません。それでいいのかと思いつつも『Ｚガンダム』『シャイニングフォースIII』も……。でも『ロックマンＤＡＳＨ』『グランディア』も買っちゃったし、あぁオレ様って何者？　はふぅ。温泉にでもつかってゲームしたいなぁ。ＰＳの奴隷温泉生中継入稿ってどう？　編集長？　（魔）

今月は年末と言うこともあって、かなり散財してます。ゲームはまあ、職業なのでいいとしても、本、マンガはねぇ…あまり関係ないのに（いや関係あるのもたまにあるけど）買っちゃうんだよねぇ…。昔から、その辺のモノに使うお金に関してはかなり無頓着。どうしょうもないです。さてそんな中、今月のお薦めは「からくりサーカス」（1巻・藤田和日郎作）。まあ、「うしおととら」で有名な漫画家さんの続編なんで知ってる人は多いことでしょう。この方は短編でもかなりステキな作品を描かれているんですけど、なんていうか…個人的に「からくり」はものスゴクいいです。いや、他も好きなんですけど…なんというかこれまでの説教臭さ＋泥臭い繰り返しがないというか。「うしとら」は長くなったんでしょうがないかもしれないけど、消化不良＋話が壮大になりすぎた気がするし、短編は羅書や含蓄、書き手

▲神奈川県　Ｇ・紅牙さん：なんというか……生タコはベタベタしてますから。

▲兵庫県　SATOMIさん：そして再会は皮肉な未来を見せつけるわけです（泣）。

▲岩手県　石田知広さん：ロリコンさんには人気爆発！　でも普通の人には？

▲石川県　マルさん：２丁拳銃ならぬ剣。早ヌキが居合いのようでカッコイイです。

▲宮城県　水田愛さん：なんで５女に命を狙われているのでしょう？

▲熊本県　鵠鴉さん：うさ蔵……目つき悪過ぎです。だから珍獣？　怖いのに？

◀大阪府　雛瀬ゆきさん：傍観者として。見ているのってどうなんでしょう？

◀大阪府　えんまるさん：仲良しって感じです。もしも片方が居なくなたら……。

◀北海道　ころにゃさん：正義の味方は必ずいるんですからね。世の中どうして

◀北海道　松木やすたかさん：こんな王女様がいたら……いや、いそう……。

◀大阪府　篁智也さん：ちょんまげがカワイイですよね。名前も○だし。

◀茨城県　美波さん：暗殺者として、心の拠り所がないのかもしれません。

◀愛媛県　天海十流さん：捨て身は怖いです。本当に死ぬ気になれば……。

◀千葉県　めぐむさん：オバカさんだけど強い。どうしたらいいんでしょう？

◀千葉県　KIRIさん：元気良さそうですよね。スゴク。筋肉固くなりますから。

◀栃木県　ゆきさん：かなりマニアックですねぇ。ちょっと読んでみたい気も……。

◀大阪府　真宮まゆさん：なんで女キライなんでしょう？　でも妹は好きなんですね？

◀埼玉県　山田太郎さん：彼の信じてる自分って……何なんでしょう？

▲愛知県　乳酸菌29号さん：かなり危険ですねぇ。

▲愛知県　北原健光さん：しょうがないじゃないですかねぇ。

▲東京都　夏瀬凉さん：筋肉つきますからねぇ。

▲茨城県　日向りおさん：そうですねぇ。注意……しましょう。

▲静岡県　サノカナさん：かなりいい雰囲気です。ゆがみ。

▲京都府　広瀬正樹さん：ウソならＯＫ。したたかそうです。

▲秋田県　石井洋美さん：ジーパンの破れ具合いい感じです。

▲東京都　祥人さん：ひみつメモはひみつですよ。

▲大阪府　メモンガーさん：後で勝負なんでしょうか？

▲秋田県　市藤にたかさん：かなりチビッコなママです。

▲福岡県　とりおさん：切れると戻すのが大変です。

▲東京都　卯月渉さん：賢そうです。相棒、紐引っ張りそう。

▲千葉県　にんじんさん：全てを捨てて、自分も捨てて。

▲広島県　瓦割りトドメさん：カッコイイです。変ですけど。

▲埼玉県　大類敦士さん：そして答えを戦いの中に……。

▲愛知県　Ｍ太郎さん：なんとなく何かしてかしそうです。

▲山形県　週末の怪人さん：実験できませんからね。

▲埼玉県　矢渡さん：何歳なんでしょう？　まだかなり小さい？

まんが／千葉県　都賀歩（歌を取られるのって気分悪いですからね。立けます）

◀富山県　小薗まりさん：闇に妖しく光る瞳……メロメロですか？

◀神奈川県　小林恭介さん：頑張りましょう、コツコツと。そしていつかは……。

◀秋田県　双竜さん：試しても……きっと悲しい風が吹くだけでは……。

▲山形県　週末の怪人さん：ＰＣ版やったことない人多かったので新作と一緒です。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ ：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はなし！　数字は3640でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はなし！ ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

いちにの算術士

まんが／富山県　いわきゆーし（かなりパーティに入れたくないです。）

!!
わかった
算術士
ガーン
次のターンでアンタ死ぬヨ
ガガーン
あと4ターンで僕たち全滅
2日でこのゲーム飽きる
イヤな計算するな

GMCD News

今回のオススメは「マリーのアトリエ　ドラマCD／ガスト」。ＴＢＳ系ラジオ、「子安、氷上のゲーム[illegible]ナイト」で放送中のラジオドラマを収録。このドラマは、リスナーのリクエストによってストーリーの[illegible]が変わるが、ＣＤには、全てのドラマが収録されています。自分がリクエストしたストーリー展開にならなかった[illegible]と嘆いていた人や、別のストーリーも聞きたかった、と思っていた人には、待ちに待ったＣＤ[illegible]るでしょう。

現在発売中

・「マリー[illegible]ドラマＣＤ」[illegible]ポニーキャニオン
・「ク[illegible]オリジナル[illegible]ック」¥2,548（税込）[illegible]ースピリッツ
・「ポケットファイター　オリジナルサウンドトラック」¥2,548（税込）ファーストスマイルエンターテイメント
・「〜[illegible]〜[illegible]の剣士／ＳＮＫ[illegible]技団」¥1,529（税込）ポニーキャニオン
・「チョコボの不[illegible]ダンジョン[illegible]サウンド」¥[illegible]キューブ

[illegible]リーの世[illegible]ましょう。

◀ゲーム同様スピード感溢れる曲が[illegible]ール」。

ゲームソフト激論座談会

「本当に期待してるゲームの場合、絶対情報は入れないようにしてます。まあ、私の場合家族や、友だちがゲームをしないので、DPSの目次を見て、やばいページをクリップで挟み注意すればOKなんですけどね。床部のみなさんはこんなこと無いんですか？　私なんかよりもかなり危険なポジションにいますよね。最新情報飛び交ってるし」山口県　奈阪本庄さん：

魔：でいっす。どうも座談会です。最初のハガキは本当に遊びたいゲームの情報について。これは……みんな、ちゃんとマナーを守るよね。大作の担当になった場合、なるべく先の話は小さい声でするとか。先がよく判らないようにぼかして話すとか。気は使ってます。

う：でも事故は起こるわけで……オレなんか幾つ編集部で偶然ＥＤに遭遇したことか。

ち：まあ、それも職業上しょうがないんだけど……ちょっとツライよね。

ほ：オレは大抵編集部でＥＤ見たら家ではもうプレイしないことが多い。

魔：一般ユーザー＝読者様だって同じだと思うよ。１度ＥＤのムービー見ちゃったらやる気無くなっちゃうもんなぁ。

◀岡山県　のぶすけさん：ブラドは……いないみたいですねぇ……。悲しいですよね。マイキャラいないの。

う：（さ）は本気で情報をシャットアウトしますからな。ＲＰＧ系は特に。大作の担当ライターや編集が近くに来るといつの間にかいなくなるっていう。

魔：まあ、いくら仕事でプレイしてても、本気で遊びたいなと思うゲームもあるわけで。

ち：いいことも多いんだけどねぇ。それこそ、生の情報がバンバン聞ける。ライターの中でも趣味の似てる、似てないが分かれてるから、あの人がいいと言ってるなら買ってもいいかなとか。

魔：わかりやすいよね。

う：床部ライターはそういう正確な情報をもらっていても信じずに自分の感性を大事に、ソフトを買うヤツもいるけどね。な、田島。

ほ：買うときは買いますから。

魔：お前にとってこの環境は全くのムダなんだよなぁ……オレラのこと信用してない（笑）？

「ピカチュウがブームですが、コレにあわせた任天堂商法はどう思いますか？」富山県　ラシュさん：

う：いいんじゃないかなぁ？　やっとだもんね。日本国内で売れるきっかけ。

魔：でも「ポケモンゲットだぜキャンペーン」は……波乗りピカチュウに続いてもう２回目。波乗りピカチュウでＮ64を買っちゃったチビッコはどうすればいいんだろう？　年末にもう１台ハードを買ってもらえるお金持ちの息子はいいけどさ。

ち：お金持ってる我々のような大きなお友だちが散財するならいいんですが、子供はイカンです。

ほ：私は「ポケモン」はもういいや。みんなでやってください。

魔：とりあえず、任天堂が盛り返してゲーム業界がさらに活性化するのはいいことだし、個人的にピカチュウ好きだしでガンバって欲しい。が、チビッコをはめちゃいけん。

う：それ以外はたいしてなし。とりあえず早くソフトだせ。ＲＰＧとかの思考型ゲーム。ＡＣＴばかりじゃいやん。

「ダメなパソコンの使い方を教えて下さい。お年玉で買おうかなって思ってるんです」山形県　響砕太郎さん：

魔：まず18歳以上ならＨゲーね。

う：コレは基本。というか当たり前。やっておかないと人として。

ち：あとは好みのＣＧをインターネットなんかで探してきて、パソコンの画面の壁紙にするとか。実はですね。私、一時期読者様のハガキをスキャナで取り込んだヤツを壁紙にしてました（笑）。

◀高知県　あいり〜んさん：かなり切実なのでいい感じです。そうやって沢山のゲームを……。

う：あの舞ちゃんのやつね。

魔：うむ。乳がステキだったのよ。

ち：あ、自分でＣＧを描くっていうのもあるなぁ。

魔：ＭＩＤＩやソフトＭＩＤＩなんかを利用して音楽の自動演奏も可能だな。

ほ：まあ、当然ワープロとしても使えるし。プリンターも買わなきゃだけど。

う：何かとお金がかかるから、働き始めたりしてからハマルのが賢いよな。やっぱり。

「対戦型のゲームって楽しいですよね。『ポケモン』『モンスターファーム』……もっとこういうの出ませんかねえ」福島県　那須亮一さん：

う：楽しいよね。対戦。

魔：そうね、編集部なんかだといくらでも対戦相手がいるしね。でも……。

う：一般ではあまりねぇ。ゲーム好きがたくさん、常に集まってる所に出入りしてる人なんて、そうはいないハズだから。

魔：だから対戦ゲームはそれほどたくさん出てないんだよね。特に格闘、ＰＺＧ以外。

う：ＳＬＧの対戦とかってスゲー時間かかるしなぁ（経験者談）。

お笑い４コマ道場

４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。付録はガンガン４コマが載るよ！　次もあるよ！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

◀熊本県　つぐみさん：というか、マーク……そのままじゃダメーっと男道を極めないと（笑）。

◀大阪府　雨宮五月さん：大したことじゃないのが可愛いです。ペタペタ触れたらいいですねぇ。

◀秋田県　市藤にたかさん：カワイスギです。待ってる間中みんなでドキドキしちゃいますよね。

◀埼玉県　オコジョさん：マリン……かなりイヤな子供に育ってます。知らなかった……って知らないって。

◀滋賀県　ごちうりさん：時々ですけどね。内緒ですよ。実は去年、ドキドキ隕石と一緒に……ブツン。

◀千葉県　都賀渉さん：仲いいです……。パしっ！　って決まると気持ちいいんですよね。

◀静岡県　猫野うみにさん：かなり食べたかったならしかたないでしょう。だってそれが掟だもん。

◀北海道　岩本奈々さん：びしって決められても……それより怖いのはアヤセの目。

◀福岡県　うに頭さん：まあ、しょうがないですよ。それも運命です。可哀想ですが……ってねぇ、３匹。

◀広島県　さすけさん：そんな肉弾戦なんですか？　痛そうだし。ぐっさりいってるから。致命傷？

◀千葉県　トビー01さん：姫……なわけです。しかし忍者だからじゃなくて惚れてるだけなんじゃや。己の精神世界で龍と戦い自分のモノにせよ！

◀埼玉県　山田太郎さん：南条くんならソレくらいなんてことないんですけど、主人公もブラウンもソレくらいのレベルになれば……ねえ。

◀千葉県　都賀渉さん：いいですねぇ。のんびりしてて。登ってるあいだに下の方じゃみんな味方がやっつけちゃってたりして。

◀三重県　田中将司さん：ましねは一緒でも……きっと心はダークネス。というか顔が入れ替わってるのがかなり怖いです。

イイヤツがいません。もうちょっとレベルを上げてみましょう（現在70）。もう一つ「プリンセスクラウン」もなかなか面白そうです。「そう」というのは、買ったのですが、まだちょっとしかプレイしてないからです（最初の敵、変な鳥さんと戦っているとこ）。でも、A・RPGとしては、戦闘は格闘ゲームで（ヘタな格闘ゲームよりよくできてます）、操作感も違和感なく、キャラもよく動くしカワイイです。戦闘のシステムはよくできているので、対戦モードが付いているのでは？　と勝手に思っているのですがどうでしょう。とりあえずはクリアを目指しましょう。今年のアトラスは「グループ・オン・ファイト」、「ソウルハッカーズ」、そしてこの「プリンセスクラウン」というソフトを（個人的にね）発売してくれました。来年は「レプス」があるし、そろそろ「ペルソナ」の続編でも（超・希望）来そうですし……。いきなり来年が楽しみになりました。（う）

最近注目してみたのが、「はれぶた」と「クレヨン王国」の２作品。前者は、その実験的な、というよりは風変わりなギャグの連発が注目です。後者は、ＣＧを多用した、というより作品のほぼ全体をコンピュータ処理でつくっているだろう新しい製作システム（詳しいことは知りませんが、手作業は作画と動画の一部位なのでは？）が気になります。なんとなく、今年を代表するアニメの１つといえるのではないでしょうか？　もちろん作品的には「ウテナ」や「ガガガ」の方が評価できる点は多いし、面白いんですが。（ち）

ＰＳ版の『Ｘ－ＭＥＮ　ＶＳ』は何だか試合中にキャラを交代できないようです。ＳＳ版が４Ｍラムを使っているとはいえ、かなりいいデキだけにＰＳのこの仕様はガッカリです。読み込みも長いんだろうなぁ。ＰＳも拡張ラムとか出ないんですかねぇ…って、これじゃ（ち）のコーナーですな。さて、今、ゲーセンでは『ジャスティス学園』がお気に入り。見た目がポリゴンだけど操作感覚は２Ｄそのものです。パートナーによって変わる合体攻撃など見ていても楽しい。これならＰＳでも……というより、ＰＳ用ソフト？　早く発表されないかな。（う）

金欠です。年末に発売される「ちょっとこれいいかな」と思うソフトと、すでに発売中で「今お金ないから、年末にまとめて買おう」というソフトの価格を合計してみたら、今の所持金ぐらいになりました。買うことはできるのですが、正月飢え死にしそうです。いや、実家に帰れば飯代はロハかな……と心の悪魔がささやいています。早く、欲しいものをいくら買っても、十分暮らしていける立派な大人になりたいです。と、どうでもいい話はここまで。今は、やはり「ソウルハッカーズ」です。さて、私の造魔も合体繰り返していったら、なんだか見た目が女性みたいになったので、名前もへぼいヒラキチからティーエと変わりました。どうやら天使系になったらしく、「破魔、呪■無効」というステータスから「■■攻撃に弱く、魔法に強い」に変わってし■いました。前衛で使うのもつらくなったので、そろそろ英雄にしてあげようと思うのですが、なか

PS拡張計画

今月はメモリーカードを大量に仕入れました。30枚位です。RPGの攻略記事用なのですが、すぐになくなっちゃうんで、もう困りもんです。1つのメモリーカードに3つしかセーブできないこの作品が大変恨めしい昨今です。あえてタイトルは言わんけど。　　（ち）

で、私が最近気になるのは「GT」と「モトレーサー」の2つ。前者はリプレイだけが楽しいバカゲーさ加減、後者は久しぶりのバイクゲー（3D視点の臨場感は抜群、視界が振動でブレるところは涙ものです）かつ、操作性がいい（バランスは無茶きつい）ところが気に入りました。しかし「GT」……。あれで、あの技術力で……。もっと娯楽性が欲しいところです。『首都高バトル』の娯楽性を混ぜれば最高なんですが。やっぱりドリドリです。

▲茨城県　藤野ゆかりさん：足を付けるとかでもOKです。

▲山形県　魚屋さん：人によっていろいろあるみたいですね。

▲広島県　暁天馬さん：欲しいですよ。わかりやすくなりますよね。

◀大阪府　井の中蔵間さん：白熱灯もいいんですよね。目には。

◀秋田県　麻坐薄荷さん：純正以外は……やはりマズイみたいですね。

◀愛知県　朱楽綾さん：そうですよね。そそられますよね。

▲福岡県　つとむさん：いろいろやると楽しいモノです。

▲北海道　藍崎ゆいさん：いけなくないですよ。全然。ムチャです。

他機種のことも話したい

98年のゲームはどんなもんでしょうか。例年ですと1月には各社の新タイトルが発表されるので気になります。『Ⅷ』もそろそろ気になりますからねぇ。いつ発表されるのでしょうか？　　（ち）

SS　ご存じの人も多いかと思いますが、『デザイア』『イブ』『YU－NO』は同じ人物がシナリオを書いております。そこで問題です。今度のイマディオの新作『イブ２』はいったい誰がシナリオを書くのでしょうか？　答えは（ち）にはわからないのですが、上記の佳作群を手がけた人物は、今頃はエルフで次の作品を手がけているのでしょうから、彼の人でないのかもしれません。もしそうだとすると心配なのが作品のクオリティです。物語的には期待すべくも無いのかもしれません。

パソコン　ゲームの話はありません。欲しいのないしね。まぁ、環境強化系のユーティリティかねぇ。買うとしたら、うーん。パソゲーも売れなくなって久しいけれど、最近では最大手のＫＥさんも以前ほどの勢いがないらしいですね。ソフ倫がらみでもいろいろともめているようですし、どうしたんでしょうかパソゲー業界は。このまま日本では沈没しちゃうのかしら？　エロゲー以外は。いい物語書ける人（エルフの社長とか、２～３人）も実際少ないです。人材不足ですかやはり。

その他１　ＳＳじゃあ、年末発売の『シャイニングフォースⅢ』と『グランディア』が気になるけれども、欲しいというわけでもない。『ソウルハッカーズ』だけは早く買わなきゃと思うくらいか……。６４になっちゃうと興味のあるソフトは１本もなし。逆にＰＳの方が仕事上知ってるソフトも多いし、そそられるソフトも見つかりますね。

その他２　１番気になるソフトは『ゼノギアス』でしょうか、機種を問わずあげれば……。理由：田中久仁彦先生のファンだから……以上。そう、あとはカプコン系２Ｄ格闘が欲しいかな。せっかく４Ｍラムも手に入れたので有効に活用したいところです。もっと対応ソフトが出ると良いんですけどねぇ４Ｍラム。格闘だけじゃなくいろいろと。

クソゲーマー万歳

体調崩しました。咳が止まりません。でも、ゲームするのに支障がないのでバッチリです。と、友だちに話したら「寝ろ」と怒られました。　（う）

前号のリードで『アルナム』のことを書いたのに、レビューの担当者に「（う）さんて『アルナム』が好きなんですって？　だったらレビューを……」とか、いじめられました。まぁ、前号の本文でも書いたとおり、やらず嫌いはよくないですがこのゲームに関しては許してくれって感じです。まだ、『タンザルブ』を10回クリアする方がマシ（◀これは言い過ぎ。７回ぐらいですなぁ）。もっと笑えるいいクソゲー（？）はないものでしょうか。ちなみに『ザ・マスターズ　ファイター』は却下です。

ＳＮＫから初のＰＳオリジナルゲームが発売されます。その名も『キング・オブ・ファイターズ京』。ですがジャンルは格闘ゲームではなく、京が主人公のＡＶＧなのです。ストーリーは『ＫＯＦ96』が終わったところから始まり、『97』に参戦するまで。当然オリジナルキャラなどが登場します。戦闘シーンなど、詳しいシステムはまだ未定ですがファンは要チェックです。原作の夏元雅人さんの絵が好きな私としては、ちょっと気になりますが。

最近は『ロックマンＤＡＳＨ』がお気に入り。難易度が低いので、Ｚ佐藤さんのようなハード「ロック」ゲーマーの人には、ちょっと物足りないかもしれません。でも、敵はカワイイし、ストーリーもコミカルでプレイしてて楽しいのです。オススメよん。

▲神奈川県　桐野ヨーコさん：ステージ最後で止まると……。

▲愛知県　どろんじょさん：楽しかったんですけどねぇ。

▲富山県　かえでさん：血塗れでオバカな感じはいいと思うんですけど……。

▲埼玉県　潮屋点子さん：そうですね。システム自体もちょっと。

▲愛媛県　むにゃんさん：絶対ズルしてますよね。アレ。

▲福島県　勇魚さん：続編も出ますが、謎はあんな感じです。トホホ。

▲大阪府　龍翔さん：それでも好きな人は好きです。

▲神奈川県　秋月えまさん：これまたスゴスギです。

▲徳島県　YuKo.Tさん：まあ、『バイオ』の元になったゲームですから。

▲東京都　やまかつ♥さん：それでも燃えたモノでした。

▲熊本県　水無月さん：本名ってきますよね。グッと。グイッと。

▲東京都　炭素分子さん：目的を忘れることができるのはイカンですよねぇ。

まんが：宮城県　コブラプロジェクト（依頼さんとリュウの新しい関係。これぞ共同体って感じです）

闘ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

トミーから'98年3月に発売予定の『闘魂烈伝３』のエディットモードに登場するレスラーの顔を一般から募集する、「闘魂烈伝３　あなたの顔がエディットレスラーの顔になる」キャンペーンを実施している。募集しているのは、普通の顔部門、マスクマン部門、ペイント部門の３部門で、各３名募集している。

応募方法は、顔のアップを正面と真横から撮影した写真と、今回のキャンペーンを知った雑誌名を明記の上、

〒124－71
東京都葛飾区立石７－９－10
㈱トミーゲームソフト事業室
「エディットレスラーの顔」係まで。

「実在のレスラーでプレイするのもいいけど、猪木と戦ってみたいなぁ」とか「あの選手とタッグを組んでみたい」と考えていた人、「いかすマスクを作ったので、もっといろんな人に見てもらいたい」（いるのでしょうか？）と思っていた人は、ぜひ応募してみよう。

最後にいくつか注意点を。・撮影する際、頭上から照明を当てる。
・実在の選手と同じマスクやペイントをすると区別しにくいので、禁止。

▲アコガレのあの選手とタイトルをベルトを賭けて戦うことも夢ではないのだ。

なんか『ロックマンＤＡＳＨ』がかなり評判のようですね。実は私も『バイオＤＣ』に入っていた体験版で遊んで以来気になっていたんですが（『バイオ２』の体験版よりも長く遊んでいた）。過去の『ロックマン』シリーズはまったく手を出してなかったんだけど、今回のは買ってもいいかなぁなどと思っております。体験版の方でだいたい操作には慣れたので、操作系が変わってないことを祈ろう。でもなんか既に忘れてそうな気も……。確かなコトは、クリアまでプレイすることはまず無理なんではないかと。　（ほ）

■魔王30才もん：爆裂バカ。職業ムダ使い。パソコン周辺機器購入計画発動中。まだ悩んでる。

■犬もん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬もん。最近原稿も遅れません。完璧。

■バオウ中里もん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。また忘れたね、原稿書くの。

■ほやへ田島もん：卑劣なゲームプレイなら天下一。しかし……トレカは良い子はマネしちゃダメ。

▲山口県　バグ12匹さん2：続々情報出てきてます！　新キャラは？

▲大阪府　タカハシヂュンさん：いいですよね。世界観自体が。

▲神奈川県　霧河さおりさん：ガンバってください。大事です。新婚。

▲兵庫県　はおさん：結構今のバージョンでもいけてますよ

◀秋田県　蒼ノ助さん：まあ、ゲームは一日2時間！　ですから。でも眠くなりますよね。クセのように。

▲大阪府　かづきしょうさん：どうしようで日が暮れます。全部買う？

▲青森県　妖京弥さん：カッコイイおじいちゃんですねぇ。ステキです。

▲福島県　朱理和都さん：結構多かったみたいです。ラムザ＝女派。

▲東京都　夜里るあさん：良かったです。飆鈴さんにもありがとうデス。

◀三重県　上杉夕夜さん：降魔させてあげてください。せっかくの山岡なんですから……坊ちゃん。もう無理です？

◀岡山県　水鶏さん：ソレはムリでしょう。

◀新潟県　RATAさん：可愛いですけどね。幼すぎも…。

◀宮崎県　風水りあさん：歳じゃないですよ。

◀福岡県　一本でも人参さん：可愛いですよね。変ですが。

◀岐阜県　葉月ひとみさん：ちょっと意地悪なのです。

◀岩手県　飯綱さん：さくさく進みますし。

◀千葉県　彩軌彼方さん：ガンバってフールでも……。

◀岡山県　水鶏さん：チャンとしたのが遊びたいですねぇ。

▲北海道　如月さかなさん：脇役だった人たちが主役。でも前の‥。

▲千葉県　中華弾さん：いいですねぇ。ゾクゾクしませんか？

▲東京都　こめっとFANTAさん：1人で歩いてると妖しい……。

▲岡山県　水鶏さん：そうですね。あの服はそのままいけます。

▲千葉県　柴田恭子さん：ＥＤに感動したというハガキも多くなってきました。最後までやって悲しくない。やっぱりいいですよね。

▲長野県　夜月要さん：リルムのテーマいいですよね。

▲北海道　麻宮透さん：かなり向こうの世界な南条くんなのでした。

▲石川県　萩野某さん：遊びがいありますよね。さすがなのです。

▲茨城県　美波さん：ミニスカですし。女の子可愛いです。みんな。

奴隷の趣味

趣味でドキドキウッキウキ！　そんなわけで目ん玉かっぽじってよく見やがれ！　どうだい、このオレのかさぶたはがしたあとの赤い肉がピチピチしてるのは……すまん。　（魔）

「私の趣味はパソコンです。と言うと普通のようですが、もっと奥が深かったりして。というかムダ。イロイロとハードを買うんです。しかも中古ばっかり。だから家には古くて大きなハードがたーくさん。もう、親からは今年中に処分命令が出てます。数は、PC98系が14台、DOS/V 系が5台、MAC 系が8台。モニターは6台。モニターの切り替え機なんかで全部つながってます。いつでも使えます。たまに古いゲームやるのが楽しくてしょうがないんですよ。ホントに。幸せです」東京都　リンガーセカンドさん：

スゴイです。なにがって、全部使えるようになってるのか。編集部でもパソコンたくさん（といっても3～4台）持ってる人間は結構いますが、大抵新しいマシンを買ったら、古いのはお払い箱。使われてないケースが大抵です。今後もその調子で博物館を目指すっていうのは……ムチャですね。怒られるって。

▲愛知県　英悠季さん：楽しいですよね。くせっ毛だと特に。

▲神奈川県　桐野ヨーコさん：そういうときは辞典使うのが楽しいのです。

▲和歌山県　太一さん：切手部分、いつも楽しみにしてます。

▲香川県　2ndさん：ガンバって使いこなして下さい。○。

▲山形県　週末の怪人さん：付け替えて楽しみましょう。

▲新潟県　RATAさん：かなり危険です。ケンカしませんように。

▲神奈川県　白羽優希さん：文字読めますかねぇ？ちょっと小さいかも？

←これはなに？　正解はV

どな。ま、別に身体か辛いワケしゃないのでいいんですけど。てなわけで、長い前フリ終わり。最近のマイブームは　やっぱり「空乗■」ですか 無事安田も終わり、残すところ4キャラ なんですか、■■をやっていたら、半分くらい■んだ所でPSが熱暴走。当然セーブなんか っているわけがなく、オレの3時間がきれいさっぱりパーになってしまいました。さすがに初期型はもう限界ですな。仕方がないんで、新PS買っちゃいました。しつに具合かいいです。おかげで「メルティR」や「闘姫伝承」か気持ちよく楽しめてます。楽しいっていえば・・そうそう、「プリズムコート」!?　サンプルでプレイしてみたところ、これか実にいい感じで、楽しいっす。個人的にも、発売が非常に楽しみですな。特に念入りにチェックしていたわけではないので、嬉しい誤算って感じですか。D5のムービ も要チェック（←宣伝）（平）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききもん：たいがい金ないよね。オレもだけど。パソゲーは我慢か？　できるのか？

■さとちーもん：年末進行でかなり辛そうだけど、まだまだ辛くなれ。命令。ね？　お？

■ちくちりもん：皮肉を言うのが大好き。「ＴＯＤ」やるひまないくらい、付録お疲れなのだ。

■平吉もん：はやく通信回線なんとかして原稿をネットで送って下さい。便利だよ？

あけましておめでとうございます。今年もみなさん（読者さんも編集さんも）よろしくお願いしますね。とか、なんかガラでもなく年始の挨拶してみたりして（まだ12月だけど）。：さて。11月に始まって、1カ月以上もゴホゴホ咳が続いた風邪ですが、いい加減しつこいんだよ！とか理不尽な怒りに駆られ、医者に行って来ました。医者と名の付く所に行ったのは、前に親しらずで七転八倒の痛みに襲われ、歯医者に駆け込んで以来だから：……かれこれ、まる2年ぶりってことになりますか。ま、それはそれとして、診断の結果は気管支炎でした。どうやら風邪自体はずいぶん前に完治していた様子です。そうだよなぁ、だって咳がでる以外の症状はなかったもん。そうかぁ、気管支炎かぁ、なんか病気っぽくてカッコいいなぁ、なんて不謹慎な感慨を抱きつつ、今日も今日とてお仕事。医者には、安静にしてろ」とか言われたんだけ

▲岡山県　のぶすけさん：パラダイスです。ニャーニャーうるさい？

▲長野県　湖山たみさん：ペコロス……変な顔してるけどカワイイです。

▲北海道　シャルのさん：音楽、そして夜。ハガキの必需品です。

▲千葉県　香月さん：彼女ロボットですから。もうぐるぐるなのです。

▲東京都　山師さん：出ませんかねぇ？「2」。楽しそうなんですけど。

▲千葉県　Y'm円人さん：ガンバって下さい。もう少しです。絶対。

▲茨城県　綾崎涼子さん：後ろで見てても楽しいですよね。

▲兵庫県　YUKIO型さん：大変ですけどガンバって下さい。くじけずに。

▲滋賀県　貴利子さん：システムも安定してますし。キャラ可愛いし。

▲神奈川県　走馬あづみさん：コンビニでバイト。似合いそうです。夜勤務。

▲愛媛県　如月二月さん：Hですよ。やはり。ピチピチですから。

▲奈良県　藤野ケイさん：ソレも大事です。ガンバるときは。ね。

▲秋田県　蒼ノ助さん：キチンと練り込まれてくればばっちりですよね。

▲神奈川県　想あたみさん：やっぱり告白シーンってドキドキです。

▲神奈川県　佐伯まさめさん：この2人の関係も謎のママでした……。

▼香川県　月旅行物語さん：SSでも出ましたしね。まずはアーケードで。

◀静岡県　三木かずやさん：いい友だちですねえ。大切にしましょう。

▲大阪府　雛瀬ゆきさん：悲しくて可愛い彼女ですが……ちょっと使いにくいんですよねぇ。味方にすると。

BLOODY ROAR

最後奴隷：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

◀埼玉県　山田太郎さん：なかなか超ハードなプレイ方法。身体は大切に。

◀福岡県　岡野ひろむさん：あれただただ待ってないといけませんからね。

◀宮城県　NAKOさん：とほほ。今回は……激しいのがいいですねえ。

◀宮城県　一郎あきらさん：生きてます。ゆびの独眼竜はステキです。

◀栃木県　めもるんさん：怖いですよ。かなり。市街戦がステキすぎです。

◀東京都　山師さん：まあ、それもまた愛。なのです。ね？

▲石川県　卯梨さん：そんな楽しみ方もOKです。いろいろいじって下さい。

▲大分県　御羽野ままさん：ソレもまた『ペルソナ』クリアは大変です。

▲埼玉県　十槻久也さん：やってソンはしないと思います。いいゲームです。

▲愛知県　塚祥さん：楽しそうです。ガンバって下さい。ケガしませんように。

▲東京都　アウーさん：海外物は……どうしましょうか？　誰か言わないと。

▲東京都　朋月渉さん：幸せそうです。ガンガンですね？　いいですね。

◀徳島県　浅葱柚椰さん：コンボとかばりばりですからね。このゲーム、獣人化したときのデザインさえもう少し可愛ければ……。もっと盛り上がったと思うんですよねぇ……惜しい気がします。

そして新年へ！　飛翔ハガキ！

そんなバカな！　日本中が驚愕した！　なんとハガキには微生物が住んでいて、突然人類に復讐し始めたのだ！　コレで困ったのがＤＰＳど。対抗手段はありません。しかしそれでもハガキは欲しいので命がけで頑張るぜ！　だからみんなもハガキを描いてくれ！　オウ！　そうして燃えるハガキ描きの手によって……平和が戻ったのでした……って一体どんな話なんじゃ！　と突っ込んだところで目が覚めた朝はユーミンとミルクティで御目覚め。う～んナチュラル。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃プレイステーション

電撃PlayStation VOL.64 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P10〜13のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月15日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.61

①天野喜孝 "1001 Nights"カレンダー
辻沙織（佐賀県）中村隆典（大阪府）
小林弓子（北海道）
②「オールスター麻雀〜華麗なる勝負師からの挑戦〜」必勝麻雀牌湯のみ
吉田秀子（奈良県）高木大生（大阪府）
轟木亮（千葉県）鈴木実枝（神奈川県）
小川正登（愛知県）
③オリジナル・ビデオ「サイ・ファクター／超常現象[illegible]」
東原義弘（東京都）石井悠（神奈川県）
西村信一（大阪府）平神浩之（兵庫県）
洞憲児（岐阜県）
④「フロントミッションオルタナティヴ」オリジナルG−SHOCK&プロモーションビデオセット
鳥谷博子（愛媛県）古清水智（富山県）
来栖島光治（兵庫県）大木利幸（東京都）
浜名泰弘（福島県）
⑤『10101』飯塚雅弓さん直筆サイン入りポスター
小松駿平（埼玉県）上田泰司（長崎県）
堀俊晴（徳島県）折田益美（大阪府）
清島重治（千葉県）
⑥ぷるぷよ
加茂弘志（福島県）鈴木由美（東京都）
河北伸吾（山口県）
⑦「ときめきメモリアル」上田祐司さん直筆サイン入り画面写真
山城麻理子（山口県）嶋野恭子（千葉県）
中島由加（青森）林葉康子（岐阜県）
米山奈緒子（東京都）
⑧「ときめきメモリアル」上田祐司さん直筆サイン入り画面写真
西浦章子（大阪府）香西美和子（茨城県）
松尾雅巳（長崎県）藤井靖子（東京都）
倉崎由美（兵庫県）
⑨PSソフト「トゥルー・ラブストーリー〜Remember My Heart〜」
榎本哲也（石川県）佐藤智也（秋田県）
柳澤弘史（長野県）
⑩PSソフト「フォトジェニック」
西川孝典（埼玉県）吉河憲治（大分県）
安原博章（茨城県）
⑪PSソフト「闘神伝　カードクエスト」
久保晶子（香川県）西川成二（徳島県）
石井志穂（愛知県）
⑫PSソフト「FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE」
飯塚正英（福島県）元宮正幸（北海道）
花畑将史（福岡県）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。
①[特別]創刊3周年記念特別大感謝プレゼント②[付録]電撃攻略ステーションSPVol.6・上巻③[特報]ガンダム ザ バトルマスター2④[特報]リアルロボッツファイナルアタック⑤[特報]ヒロインドリーム2⑥[攻略]テイルズ オブ デスティニー⑦[攻略]チョコボの不思議なダンジョン⑧[攻略]グランツーリスモ⑨[攻略]桃太郎電鉄7⑩[攻略]機動戦士Zガンダム⑪[攻略]フロントミッションオルタナティヴ⑫[攻略]風のクロノア⑬[攻略]クラッシュバンディクー2⑭[攻略]ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜⑮[攻略]フォトジェニック⑯[RPG]ゼノギアス⑰[RPG]パラサイト・イヴ⑱[RPG]レブス⑲[RPG]スペクトラルタワーII⑳[連載]NonStop！ときめきメモリアル㉑[連載]新作ソフトレビューtheDEEPER㉒[連載]電撃PSコロシアム㉓[連載]4色奴隷㉔[連載]電撃PlayQuestion㉕[連載]ウラワザデータベース㉖[連載]テイルズ オブ デスティニーはじめて物語㉗[連載]電撃コラムス㉘[連載]PSの奴隷㉙[新作]バイオハザード2㉚[新作]みつめてナイト㉛[新作]鉄拳3㉜[新作]ワールドスタジアム2㉝[新作]ブシドーブレード弐㉞[新作]天誅㉟[新作]ゲーム天国㊱[新作]トゥームレイダー2㊲[新作]ウイニングポスト3㊳[新作]ツインビーRPG㊴[連載]電撃ランキングステーション㊵[連載]電撃ニュースステーション

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えて下さい。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p238〜p239)から選んでその番号を、5つまで書いて下さい。

【4】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いて下さい。

【5】電撃プレイステーション64号を購入したのはどこですか？
①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んで下さい。
①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【7】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号の○印をいくつでもなぞって下さい。
①電撃PlayStationD②ファミ通PS③プレイステーションマガジン④HYPERプレイステーション⑤THEプレイステーション⑥HYPERプレイステーションREMIX

【8】ゲーム雑誌を購入するときに、どういった点を一番重視しますか？
①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「プレイステーションの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦攻略付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【9】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【10】ソフトの貸し借りはしますか？
①よくする②ときどきする③しない

【11】ゲームの関連商品（攻略本や設定資料集などの本、フィギュア、テレフォンカード、CD、原作アニメのLDなど）を買いますか？
①よく買う②ときどき買う③ごくたまに買うこともある④買わない

【12】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【13】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？
①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【14】以下のソフトについて、プレイしたものがあれば、それぞれ設問あ、い、に答えてください。
A『ファイナルファンタジーVII』　B『ファイナルファンタジータクティクス』　C『バイオハザード』　D『ダービースタリオン』　E『ときめきメモリアル〜forever with you〜』　F『レイジレーサー』　G『鉄拳2』　H『ストリートファイターZERO2』　I『みんなのGOLF』　J『実況パワフルプロ野球'97開幕版』

あ.プレイにかけた日数はどのくらいですか？(クリアしていない場合でもお答えください)
①1週間程度②2週間程度③1カ月程度④2カ月程度⑤3カ月程度

い.弊誌の攻略記事を参考にしたのは、ソフトの発売後どれくらいの期間までですか？
①発売直後だけ②1カ月後程度③2カ月後程度④参考にしたことはない

【15】RPGの攻略記事で一番参考にしているのは何ですか？
①マップ②アイテムやモンスターなどのデータ③ストーリー攻略チャート④ウラワザ

【16】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。
①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【17】【16】の質問で①以外の答えを選んだ方は、下の一覧から1つを選んで答えてください。
①アイドルの表紙を希望②ゲーム以外（アニメやマンガなど）の表紙を希望③1人のイラストレーターさんに続けてほしい④CG（3Dポリゴンで描かれたものなど）の表紙を希望

【18】興味のあるソフトの情報が一番読みたいのは、そのソフトの発売のどれくらい前ですか？
①発売の半年以上前②発売の3カ月程度前③発売の1カ月程度前④発売の直前⑤発売後でよい

注★意★事★項

※今回のアンケートハガキは機械で読み取ります。ハガキ裏面の【記入例】を参考にし、以下の点に注意しながら、黒の筆記用具で、濃く、はっきりと記入してください。
①数字の記入について、記入するマス目が2つ、あるいは3つある欄に1ケタの数字を記入する場合は、一番右のマス目にその数字を記入してください。2ケタについては、ハガキの記入例を参考にしてください。正／「　　1」　誤／「001」など
②設問【14】は、プレイしたことのあるソフトについてだけ、それぞれのマスに記入してください。
③今号への御意見・御感想は、ハガキ表面の「今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。」という欄に記入してください。

DENGEKI
SOFT STATION
WINTER Edition
電撃ソフトステーション
新年特大版
バイオハザード2
みつめてナイト
鉄拳3
ワールドスタジアム2
ブシドーブレード弐
天誅
ゲーム天国
etc…
1998年の
要チェックソフトは
ズバリこれだ!
イラスト/

最新情報を含む、これまでにわかった『2』の魅力を徹底検証!

極限まで恐怖感をあおる演出で〝サバイバルホラー〟という新ジャンルを確立した『バイオハザード』。その続編となる『2』は、前作の魅力を踏襲しつつ、さらにパワーアップして登場。今回は、新作のモンスターイラストを交え、これまでに紹介してきた『2』の魅力を再確認するぞ。

静かに、しかし確実に忍び寄る闇の恐怖……。期待のサバイバルホラー第2弾。その恐怖のすべてに迫る!!

サバイバルホラー

バイオハザード2

1 29
▶¥6,800(CD2枚組)
▶カプコン
▶MC(ブロック数未定)

BIO HAZARD 2

バイオハザード2

CHARACTER

キャラクター ゲームを彩る登場人物たち…

「バイオハザード2」も前作同様、男性と女性が1人ずつの、主人公2人体制でストーリーが語られる。ただし今回の主人公は、かたや新米警官、かたやただの女の子と、どちらも実戦の経験がないのだ。百戦錬磨の特殊部隊員でさえ手こずった前回の事件をはるかに上回る惨劇に、彼らが立ち向かえるのか!? 不安は隠し切れない……。

レオンのパートナー エイダ・ウォン

[illegible]

レオン・S・ケネディ

今作の男性主人公。研修を終えたばかりの新米警官で、彼がラクーン市警に配属されたのと同時に新たな事件が幕を開けることになる。実は勤務初日から大胆にも遅刻をしており、そのため今回の事件[illegible]

クレア・レッドフィールド

今作の女性主人公となる、ポニーテールが印象的で活発な女性。ただ、戦いに関する教育は一切受けていないため、扱える武器などはレオンに比べてやや非力なものが目立つ。[illegible]前作の主人公、クリスの[illegible]

シェリー・バーキン

[illegible]

SYSTEM システム 新システム採用によりゲームの幅が広がる!!

独自の視点切り替えなど、前作で好評だった点はそのままに、[illegible]新たなシステムを導入！ ゲーム性、ストーリー性ともに大幅なパワーアップを果たしているのだ!!

さらにパワーアップした武器システム

モンスターたちとの戦いに、なくてはならない武器。今作では、武器のシステムにも手が加えられ、より[illegible]が楽しめるぞ！

武器を強化する!?

◀これに、純正のストックホルダーを装着する。

◀すると、3連射が可能な武器になるのだ!!

キャラクターによって使用する武器が違う

前作同様、レオンとクレアとでは使える武器が違うのだ。基本的にレオンは攻撃力重視、クレアは扱いやすさ重視の武器選択がなされている様子。もちろん、両者共通して使用可能な武器もあるぞ。

レオン

破壊力は絶大だが、その分反動も大きい武器が多いレオン。火炎放射器やショットガンなど、広範囲をカバーする火器の充実も魅力的だ。

◀レオンの武器は一撃必殺が身上。

クレア

クレアの使える武器は、レオンに比べると多少破壊力に劣るものが多い。その分、連射性など扱いやすさはこちらの方がはるかに上だ。

◀こちらは精度と扱いやすさがウリだ。

CD2枚組だからできる「ザッピング」システム

今回は1回のプレイでストーリーが完結した前作と違い、2人の主人公を続けてプレイすることで、初めて完結する。しかも、最初にプレイした主人公の行動が、そのあとにプレイする主人公の行動に影響を与えるのだ！ つまり、2人の主人公の物語が、同じ時間軸で展開されるワケ。これが、『2』の最大の魅力ともいえる新システム、ザッピングだ!!

2つの場面を例に「ザッピング」システムを解析

ここでは、2つの例を挙げてザッピングシステムについて説明する。これにより、レオン→クレアとクレア→レオンのルートでは、展開がまったく違ってくることがわかるはず。すべての謎を解くためには、2回クリアする必要があるのだ。

クレアの場合

例えばこれ。クレア編ではトレーラーが先をふさいでいるため、壁面にある扉に入ることができない。というより、扉があることにすら気づけないのだ。

▲これがそのトレーラー。変なとこに駐車するな、てな気もします。

レオンの場合

同じくトレーラーが扉をふさいでいるが、こちらはエイダと協力してトレーラーをどかすことができる。これで、扉に入ることができるのだ。

▲無事、トレーラーの移動に成功。この先には何が……？

炎上する廊下…レオン→クレアルート

廊下にヘリが激突、炎上しているため、先に進むことができない。ここはあきらめる以外はない。

◀炎上するヘリ。この先には進めなさそう。

炎上する廊下…クレア→レオンルート

クレア編ではヘリを爆破し、排除することができる。だから、そのあとならば、通り抜けができるのだ。

◀クレアさんありがとう。これなら先に進めます。

MONSTER モンスター 闇にひそみ、プレイヤーの行く手を阻む

ゾンビが主だった前作とは違い、明らかに作為的に生み出された異形の怪物。今回の敵は、いったい[illegible]

驚異の人工ウイルス生命体 G（第二形態）

感染した生物を遺伝子レベルで変貌させる、恐怖の人工ウイルスの力で変貌した人間の姿。強靱な生命力と腕力を持つが、すでに人としての理性は完全に失われている。どことなく前作のタイラントを思わせるが……？

謎の自立歩行型植物 イビー

前作のプラント42のデータを基に、アンブレラ社が品種改良して生まれた自立型歩行植物。

ウイルスが繁殖し生まれた生命体 G（幼体）

G生物の幼体。知能はないが、異常な生命力を持つ。

あのおなじみのヤツらも…

上で紹介した3体は、アンブレラ社の研究していたG-ウイルスにより生み出されたモンスターたちだ。はたしてラクーン市に、そしてアンブレラ社に一体何か起こっているのか!?

もちろん「2」にも、おなじみのゾンビなどが登場する。だが、彼らはもはや、真の恐怖の対象ではないのかもしれない……。

空中から襲い来る黒い影

●前作でもてこずらせてくれたカラス。今回もやはり、無理をして戦わない方がいいか!? 出会った場所にもよるが。

狭いところでも気は抜けない

▶強敵、巨大クモもバッチリ登場。こんな狭いところこそ、奴らのホームグラウンドかも

みつめてナイト™

コナミ&レッドカンパニーの強力タッグが放つ超期待の純愛SLG『みつめてナイト』。今回はヒロイン、ソフィアたちが住む世界と、戦争のシステムに迫るぞ！

続報第3弾！ 新情報満載で『みつめて～』ワールドの謎に迫る!!

▶新着のイベント画面。仲良しのノズリーとロリィ。もしかしたら、2人で一緒にデート……だったりして？

全国の『みつめて～』ファン待望のこのページ。今回、用意したネタは、これまでにも紹介してきたゲームの舞台「ドルファン王国」についての新情報だ。また、騎士が主役のこのゲームにおける花形の1つ、「戦闘」システムの詳細情報もゲット！ これは、最後まで目が離せないぞ。

SLG みつめてナイト	春（予）
	▶価格未定
	▶コナミ
	▶MC（ブロック数未定）

▲がんじがらめにされたロリィちゃん。騎士だったら放ってはおけないよね。何かしら、陰謀の匂いがするぞ。

ヴォルファバラハリアンとは？

[illegible]ドに所[illegible]との[illegible]を受けて[illegible]る傭兵[illegible]ルファ[illegible]を[illegible]で紹介し[illegible]のセー[illegible]ュアン[illegible]恐怖の[illegible]ばれている。

「ヴォルファバラハリアン」を統率する軍団長。常に全身を鎧で包み、誰もその正体は知らない。名実ともに実力No.1。

副軍団長を務める盲目の老騎士。知謀に長けており、ヴォルフガリオの腹心として彼をサポート。また、剣の腕前もヴォルフガリオに次ぐと言われている。

2種類ある「戦闘方法」、その詳細をチェックしよう

戦争

プレイヤーの率いる部隊と敵の部隊との戦闘では、自部隊のユニットの隊列（戦う順番）を決めるだけでOK。あとは自動的にCOMが動かしてくれる、楽ちんなシステムなのだ。

部隊力と統率力がモノをいう

ユニットは4種類

ユニットには歩兵、弓兵、工兵、騎兵の4種があり、1部隊3種までの混在が可能。総合的な部隊数は、主人公のレベルで変化する。

▲各ユニットに設定された相性を見抜くのが、勝利へのカギだ。

◀シンプルながら、かなり本格的な戦いが楽しめそうな予感。

▲普段から修練を積んでいないと、いざというとき部隊が集まらないぞ。

戦闘開始!!

一騎討ち

戦闘中には、相手の敵将に一騎討ちを申し込まれる場合がある。プレイヤーはこれを断ることもできるが、騎士としてどういう行動を取るべきか考えてから決断しよう。

戦闘はRPG風

戦闘はRPG風

一騎討ちは、攻撃、防御などの行動を選択する、ターン式の戦闘。体力ゲージの上のゲージがフルになれば、必殺技なども使えるぞ。

▲下のコラムで紹介している八騎将たちと、剣を交えることになる。

▲こういった必殺技は、レベルアップとともに覚えることができる。

▲イベントが発生して、そのまま八騎将と一騎討ちするパターンもある。

疾風 ネクセラリア

通り名が示すように、疾風のごとき素早さを持つ。槍による攻撃を、得意としているようだ。

氷炎 ライナーノール

氷のような冷静さと、炎のような闘志をあわせ持つ、八騎将、唯一の女性剣士。

不動 ボランキオ

その大柄な体と大斧を武器に、数々の戦いにおいて重要な拠点を守り抜いてきたことから、「不動」の名を冠するようになった騎士。

迅雷 コーキルネイファ

八騎将では最年少。血の気が多く、若さゆえか短絡的な行動をすることも。特殊加工のニードルが武器。

初公開！『みつめてナイト』の世界の地図はこうなっていた！

半島の内陸に位置するプロキアが、湾岸の国ドルファンへ仕掛けた戦争。その目的は、港湾都市の獲得らしく、プロキア側は「ヴァルファバラハリアン」と契約を交わし、ドルファン領のダナンの占拠に成功している。そんな情勢化において、ドルファンが戦力強化のために海外から招集した傭兵の1人が主人公なのだ。つまりゲーム開始の時点で、すでに戦争は始まっており、主人公は全面対決に向け、自らを鍛えることになるらしい。まだ謎は多いが、どうやら個人レベルの戦いでないことは、容易に想像できるだろう。

▲主人公が流れ着く前から、こんな戦争が続いていたらしい。

▲このような一騎討ちのシーンもあるらしい。

ドコかで見たことあるような？

『みつめて～』の世界地図を、本邦初公開！　何となく、我々の住んでいる世界に似ているような……。もしかしたら、東洋から来た女の子も出てくるかも？　「ドルファン王国」のある半島も、スペインを彷彿とさせるよね。

ヘルシオ公の反乱により内戦状態になったプロキアだが、ヴァルファバラハリアンは事態を静観。プロキア軍が撤退したにも拘わらず、依然ダナンを占領し続けている。尚、プロキア内戦はヘルシオ公側とフィンセン公側でのにらみあいが続いている。

◀▲過去に起こった出来事を参照するモードで見ると、ドルファンは現在、戦争の真っ只中。もしかして、結構危険な街だったり？

大予想！「首都ドルファン」はこんなトコロだ!!

ここでは手元の資料と写真を基にして、「首都ドルファン」がどんなところかを予想してみることにする。戦争が何だと、不穏な空気が流れているしいが、写真だけで判断する限り、そんな様子は少しも感じられない。駅やレンガの敷かれた道路があったりと、「剣の世界」にしては文明のレベルはかなり進んでいるようだ。反面、花が一面に咲いた植物園や、緑に覆われた高台があるなど、その自然も未だに失われていない。「ドルファン」は、そんな近代と中世がクロスオーバーした土地のようだ。

◀ここはグラウンドのようだ。養成所の敷地内なのかな？

◀花畑は、デートコースに最適な場所だろう。

◀走っているのは、やはり馬車なのだろうか。

◀喫茶店のような、現代的な施設もあるようだ。

◀そう思えば、高台のような自然を感じる場所も。

そしてお待ちかねの「女の子情報♡」

今回も新キャラ続出だぞ

自然を愛する硬派娘
ジーン・ペトロモーラ

結婚を夢見るパン屋の娘
スー・グラフトン

超タカビーな財閥令嬢
リンダ・ザクロイド

そして今回入手した謎の写真

さて、この細長い写真は何だろう？　メーカーからのコメントは今のところないのだが、おそらく特定のデートでは、このようなスクロールするビジュアルを見ることができるのだろう。詳細がわかり次第、お伝えしていくぞ。

これもデート・シーンなのか？

続報を待て！

みつめてナイト

対戦ACT 鉄拳3	98年（予）
	▶価格未定
	▶ナムコ
	▶MC（ブロック数未定）

今号も前号に引き続き、PS版の画面を大公開するぞ！　アーケード版の登場キャラクターのプロフィールを中心に背景ストーリーも紹介しているので、『鉄拳2』の舞台となった時代と比べてみるとより興味が増すはずだ。また、まるで生きているかのようなキャラCGにも注目。

エディ・ゴルド

19歳のとき、父が何者かに襲われた。死に際に残した父の言葉に従い、無実の罪をかぶって服役する。獄中で身につけたカポエラを武器に戦う27歳。

キング

初代キングの経営する孤児院で育った少年（現在は28歳）。キングが何者かに殺されて以来、アーマーキングのもとでトレーニングを続け、名も継いだ。

花郎（ファラン）

ペク道場の門下生。19歳。師匠が闘神に襲われ行方不明になったため、闘神を追いかけるように参戦。以前戦った仁とも決着をつけたいと思っている。

フォレスト・ロウ

マーシャル・ロウの息子。父からは他流試合を禁じられていたが、ポールの口車（「修行に出よう」と連れ出した）

ポール・フェニックス

前大会の後も精進を重ね、数々のトーナメントで優勝してきた。そんな彼のもとに第3回大会の通知が届く。46歳

凌　暁雨（リン・シャオユウ）

ニーナ・ウィリアムズ

風間　仁（カザマ・ジン）

雷　武龍（レイ・ウーロン）

スーパーポリスと呼ばれ、世界の犯罪組織からもっとも恐れられる男となったレイ。そんな彼の前に平八が現われ、第3回大会への参加を要請した。45歳。

吉光（ヨシミツ）

友人のボスコノビッチ博士が謎の病原体に侵されてしまった。彼を救うには闘神の血が必要だという。吉光は闘神と戦うため、参加を決めた。

アーケード版での背景ストーリー！

最新画面＆キャラクター紹介！

  ゲーム画面はすべてPS版『鉄拳3』です。

『鉄拳3』の舞台は、約20年振りに開催されたザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメントだ。主催者は前作で三島一八を倒した平八。ただ、これは純粋に強い者を決めるための大会ではない。強い魂（強い格闘家）を求めてさまよう“闘神”をおびき出すために企画された物だからだ。それを知ってか知らずか各キャラは、それぞれの思いを胸に大会に臨む！

熊(クマ)&パンダ

熊の父は平八と旅をしていたときに老衰死した。そう、彼は2代目なのだ。彼の目標はもちろん打倒ポール！（笑）2P色のパンダはシャオユウのペット。

ガン・ジャック

命の恩人であるロボットを復活させるため、努力を続ける女性物理学者のジェーン。そのロボットの記憶を取り戻すため大会に参加させることに。

オーガ1

闘神とも呼ばれる存在。インディオの言い伝えによると「古代に宇宙人が残した戦闘兵器」なのだという。より強い魂を求めて、常にさまよっている。

ブライアン・フューリー

国際警察に所属していたとき、香港での銃撃戦にて死亡。だが、ドクター・アベルの手によって、人工頭脳を持つサイボーグとして生まれ変わった。

オーガ2

オーガ1が、ある強力な魂を取り込むことで第2形態へと進化する。巨大な翼を使って空を飛んだり、口から火を吐いたりすることもできるようになる。

ジュリア・チャン

捨て子だったジュリアはミシェールに拾われ、育てられた（現在は18歳）。平八に会いに行ったまま戻ってこないミシェールを追いかけ、日本へ旅立つ。

三島 平八(ミシマ・ヘイハチ)

73歳。三島財閥総帥。私設軍隊の「鉄拳衆」がインディオの遺跡を発掘中、謎の生命体を発見、全滅させられてしまう。それが闘神との出会いだった！

木人(モクジン)

持つように。外見は同じでも、ラウンドごとに別なキャラに変化(同化)する。

アーケード版

このページで紹介し

時間に応じ、1人ずつ使えるようになったもの。また、仁やロウやシャオユウには3P色が、ニーナとエディには3P専用キャラ（ア

前作以上に熱い戦いが繰り広げられる！

※キャラクター紹介はアーケード版のもので、左ページがメインキャラ、右ページがタイムリリースキャラです。

ワールドスタジアム2

PSの定番野球ゲームが新システム、新モード搭載で登場!!

野球ゲームの老舗ナムコが贈るシリーズ第2弾がいよいよ登場。『ワールドスタジアム』の新シーズンが開幕だ！

SPG **ワールドスタジアム2**

発売日未定
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC(ブロック数未定)、NC、AC

好評だった前作『EX』からさまざまな改良を加えて登場する『2』。今回は、気になるシステム面での変更点を徹底紹介。さらに、『2』で新たに加わる要素についても検証していくぞ。見逃すな!!

▶ポップな感覚はそのままに、新要素をプラス。手軽に熱いプレイが楽しめるぞー

前作『ワールドスタジアムEX』からの変更点

打撃・投球の操作&システム

変更点1

『ワースタ2』では、投打のシステムを一新して元祖『ファミスタ』スタイルに変更されている。これにより、シンプルながら、なじみの深いシステムで、熱い闘いを楽しめるようになった。具体的な変更点は右にまとめてあるので、詳しくはそちらを読んでほしい。また、ネジコンだけでなく、アナログコントローラにも対応している。微妙なアナログ操作で、野球の醍醐味を味わうこともできるのだ。

▲打者と投手がポリゴンで描かれているぞ　これに気付いた人は、『EX』を相当をやりこんだ人です。

『EX』からの変更点をチェック

	項目	内容
打撃	左右の打ち分け	「EX」：L／Rボタンで流し／引っ張りの左右の打ち分けを行う。 「2」：タイミングでのみ打ち分け可能。
打撃	打席内の移動	「EX」：左右のみ移動可能。 「2」：スイングの選択がないので、上下左右に移動することができる。
打撃	スイングの種類	「EX」：✚キー上／下で、スイングの種類(ミート とパワー)を選択。 「2」：スイングの種類は「EX」と同じ予定
投球	球種	「EX」：投球前にカーブ、フォークなどの7つの球種を✚キーで選択してから投球。 「2」：3つの球種から選択して投球。
投球	投球後のボールの変化	「EX」：ボールが手から離れる前までは可能だが、投球後は不可。 「2」：投球後に✚キーでボールを操作できる。

選手・球場は最新データを使用

変更点2

野球ファンなら気になるのが、データの新しさ。もちろん本作では、'98年ペナントレースに合わせた最新データを使用する予定だ。早くも、キミだけのペナントレースが、演出できちゃうわけだ。また、実在する球場をモチーフにした数々の球場を用意。さらに前作同様、ナムコのキャラをイメージした球場も登場するぞ。おなじみのものから、初お目見えのものまで、多彩なスタジアムで試合を楽しんじゃおう！

◀今年活躍した選手は、やっぱけ能力が高いのかな？

▲バックスクリーンに見えるあの家って、もしかして……。

さまざまな球場でプレイボール

広さ・形が異なる多彩な球場を用意。新名所"なにわドーム"もついに登場！

  ※画面は開発中のものです

『2』から新たに加わる新要素

天下一を目指す"戦国！国盗リーグ"

野球ゲーム初！　歴史ＳＬＧを彷彿とさせるモードが追加された！　それがこの「戦国！国盗リーグ」だ。プレイヤーは12球団から好きなチームを選択し、他球団を倒して全国制覇を目指していく。ＳＬＧ的な駆け引きが必要とされる、ひと味違った野球を堪能することができるモードなのだ。

球場もお城風に…

▲歴史ＳＬＧみたいなオープニング。でも野球ゲーム。

▲戦国時代だけに、球場のバックスクリーンはお城。横ののぼりがかなり雰囲気を盛り上げている。

▲ゲーム画面もかなりＳＬＧ風。見た目は戦国武将だが、手に持っているのはやっぱりバット。

応援歌を作れる謎のモードも…

実在する12球団には、それぞれ応援歌がある。ヤクルトスワローズの東京音頭や、阪神タイガースの六甲おろしなど、実際の試合でもよく耳にすると思う。読者の中には、自分の好きなチームに自由に応援歌が作れたらいいな、と思っている人も多いはず。そんな人の期待に応えるモードが「ワースタ２」には搭載されるらしい。残念ながら詳しいことは不明だが、オリジナルの応援歌が作れちゃうという新機能らしいのだ。続報が入りしだい、また本誌でもお伝えするが、自分の作った応援歌が、試合中に流れたら、燃えるよね。

◀ひいきのチームの応援歌もいいけど、自分だけの応援歌が作れちゃうなんて、ニクイ演出だネ。

▼プレイの節目節目に自分の作ったオリジナルの曲が流れたら…、いままでにない興奮が味わえそう。

スタジアムにキミの曲がこだまする

さまざまな条件でプレイ可能

前作では、「オープン戦」でしか対戦をすることができなかった。だが、「２」では、「リーグ戦」というモードが新しく追加され、最大６人までの総当たり戦ができるようになった。さらに「オープン戦」には、通常の「１本勝負」に加え全３試合で勝敗を争う「３本勝負」も加わった。より幅広い遊び方ができるように工夫されているのだ。

▶これはオープン戦の画面。１本勝負では、負け惜しみも言えたけど、３本勝負となると本当の実力がわかっちゃうかも。

◀リーグ戦で友だちとワイワイやりながら対戦するのも楽しいぞ。

続投　『EX』でおなじみの要素も健在

「２」には、前作で好評だった、お楽しみ要素が継承されている。まず、ゲームをロードするときに遊べるミニゲーム。前作の球拾いゲームから、今回は選手同士の競走に内容が変わった。また、おなじみの「分身くん」モードも健在だ。本作でも、オリジナル選手を作成してプレイできる。

▲ボタン連射でひたすら走れ！　１位になればなにかいいことあるかも……。

◀前作の「分身くん」の作成画面。顔や名前を自由に設定することが可能。

▶これも前作の「分身くん」の画面。テストの結果が、選手の能力に反映される。

野球界の覇者となれ!!

やっぱり『ワースタ』は対戦がアツイ!!

▶ＣＯＭ戦では、味わえない駆け引きが魅力の対戦プレイ。これでまた徹夜かぁ。

今号はサブウェポンに関する新事実を紹介しよう。なお、先日発売された『チョコボの不思議なダンジョン』には、『BB1』のスペシャルデータ（全エンディングを見ることができ、カッツェも対戦で使える）がついている。こちらも要チェックだ。

ACT ブシドーブレード弐

春予定
▶価格未定
▶スクウェア
▶MC（ブロック数未定）

前作から引き継がれた要素もより強力に！

武器の振り方に関係してくる「表」と「裏」の概念や、プレイ中に助っ人が来てくれるサポートキャラシステムなど、「ＢＢ２」から取り入れられた新要素はこれまでにも紹介してきたとおり。同時に、前作にも存在していたサブウェポンやオウンビューも大きくパワーアップしている。今回はこれらを紹介していこう。

▶より個性的になったサブウェポン。前作よりもさらに勝敗に影響してくることだろう。

▶キャラ視点で戦うオウンビューもパワーアップ。画面の上のチビキャラの絵も細かくなった。

▶前作のメインキャラだった空蝉は今作ではサポートキャラとして登場。

▼寒雲のサポートキャラ、ハイウェイマンが駆けつけたシーン。

▶辰美のサポートキャラは忍者のナイトストーカー

サブウェポンの使い方に変化が！

キャラごとに設定されているサブウェポン。敵に投げつけて使うのが基本だが、一部の物は一風変わった使い方（左手に持っての二刀流や、１回のモーションの間に２連続で投げつける二連射）もできるようになった。また、一撃必殺が可能な物も存在している。もちろん、敵の使用したサブウェポンを拾って自分が再利用することができるなど、前作の基本システムは踏襲されているぞ。それでは、現在判明している物を紹介しよう。

◀辰美、蛍火、松虫らは二刀流も可能なのだ。

◀武器を連射できるキャラもいる、御門が代表。

鳴鏡館

鉄扇(テッセン)

合口(アイクチ)

小太刀(コダチ)

ドス

長針(ナガハリ)

手裏剣(シュリケン)

脇差し(ワキザシ)

捨陰党

小柄(コヅカ)

独鈷(トッコ)

十手(ジッテ)

ブーメラン

斧(オノ)

カエル

レイピア

札(フダ)

登場キャラクター紹介第2弾!!

鳴鏡館 辰美（たつみ）のサポートキャラ

赤い風雲児 ナイトストーカー

現在、甲賀流忍術の修行中という23歳。蛍火の甲賀修行時代の後輩にあたる。人手が足りないために蛍火が応援を頼んだところ、快く引き受けてくれた。スピード型。

湯上がり隠居親父 空蝉（うつせみ）

前作でもお馴染みの、御門にとっては守護神とでもいうべき存在。『BB1』での戦いを終え、引退しようと考えていたところを御門に呼び出された。パワー型。

寒雲（かんうん）のサポートキャラ 捨陰党

秘密の仮面貴族 ハイウェイマン

最近、門したばかりの男性。ないようだが、日本語は　すべては謎に包ま　バレバレのよう（笑）。バランス型。

スパイシーまげ男児 ウタマル

数年前、道場破り同然に捨陰へ乗り込み、寒雲に破れた。以来、腕を磨くため居座る。寒雲はライバルであり、よき仲間でもある。バランス型。

迫力ある戦いが楽しめるオウンビューに注目！

キャラクターの視点で戦闘を楽しめる"オウンビュー"。前作では限られたモードでしか楽しめなかったが、『BB2』になってほとんどのモードで使用可能となったのだ（もちろん、ゲームのメインであるトップモードでも使用可能だ）。同時に"スライド・オウンビュー"と呼ばれる、カメラ位置を設定できるシステムも搭載。これにより、顔の前あたりから、自らの上半身を後方から表示させるあたりまで、自由にカメラ位置を決定できるようになった。カメラ位置を前後にスライドさせて、ベストポジションを見つけだそう！

▶視点を好みに合わせて変更できる　これは期待大

◀自分自身はワイヤーフレームで表示されるのだ。

前作になかった"からみ技"も登場！

この『BB2』でも主要武器やサブウェポンを駆使して戦っていくことになる。しかし、特定のキャラは"からみ技"と呼ばれる体術も使うことができるのだ。これは相手に接近し、手や足を使って攻撃するというテクニック。残念なことに、すべてのキャラが会得しているわけではないようだが。

▶首をつかんで持ち上げ、腹に刀を突き刺す！

◀風門の蹴りがウタマルにヒット！よろけたウタマルは、直後のブロードソードによる攻撃で絶命した。

天誅 Tenchu

立体忍者活劇

隠密か？死闘か？ いずれも忍びの道なり

法で裁けぬ悪を闇に葬る。忍びの者の活躍を描く、スリリングなACT！忍者ならではの多彩なアクションで、潜み、戦って使命を果たすのだ 今回は、最初の任務のリプレイを、2通りのやり方で紹介しよう!!

このゲームでは、３Ｄのステージを自在に動き回ることが可能になっており、使命を達成するまでの道のりも、プレイヤーしだいとなる。ひたすらに姿を隠して戦いを避けるか、血しぶきの飛び散る剣劇を楽しむか？　いずれにしても、果たすべき任務は厳しいのだが……。

越後屋を成敗せよ！

第一幕の標的は、代官と手を組んで私腹を肥やす悪徳商人、越後屋。奴の隠れる代官屋敷には、厳重な警備が…。

潜入

隠密編

▲見張りのいる正門を避け、カギ縄を使用して塀を越え、屋敷に侵入。

死闘編

▲正門から堂々と屋敷に侵入。見張り２人をイッキに切り捨てる！

力丸参上！

越後屋を発見した力丸、いざ成敗!

越後屋を発見し、部屋の中に入ると「なに奴っ!」という越後屋との会話シーンがはじまる。実力派声優陣によるアフレコも終了し、力丸に「声」という魂が吹き込まれた今、さらに迫力を増した忍者活劇が展開されるのだ!

◀▲突然現れた力丸にうろたえる越後屋。「きさまの悪行の数々…見逃すわけにはいかん!」いざ、成敗!

越後屋の用心棒「佐々木」現る!

越後屋に金で雇われた用心棒「佐々木半兵衛」が登場。こいつは居合い切りの達人で、一定の間合いをとりながらジリジリ相手を追いつめ、攻撃範囲に入った相手を電光石火の早業で切り捨てるのだ。油断すれば、力丸も一瞬で真っ二つだ。

▲塀から屋根へ飛び移る。中庭の見張りにも気づかれてはいない。

▲屋根から屋根へ飛び移り、敵に見つかることなく越後屋を捜す。

▲屋根裏から下の座敷をのぞくと、女中を弄ぶ越後屋がいた!

越後屋発見まで、確実に任務をこなせるのはやはりこちらだろう。隠れて進んだ場合、部屋には越後屋と佐々木半兵衛しか居らず、後の戦いも楽になる。

→ 中庭 → 捜索 → 発見

▲「出会え出会えぃ!」もはや手段を選ぶ必要なし! たたっ斬るべし!

▲「いたぞ!」敵が敵を呼び、大立ち回りをしながら越後屋の姿を捜す。

▲ついに越後屋のもとへ。しかし、ここにもすでに警護の者が…。

大勢の敵を切り伏せて進むのは、力丸といえども困難。立ち回りながら越後屋の部屋に進入した場合、大勢の敵と佐々木を相手にしなければならない。

●天誅完了

任務成功(上)と失敗(下)、プレイしだいで結末も変わってくる。見事、使命を果たし影の裁きを下すことができるか? 悪を裁くため、力丸の闘いは続く…。

●天誅失敗

最新ROMで見る力丸の新たな勇姿!!

最新ROMでは力丸のテクスチャーが新しくなり、より凄みのあるキャラクターになった。ショー・コスギ氏の演技によるモーションキャプチャーも完了。もう一人の忍者、くノ一・彩女の姿はどうなる!?

◀左のイラストに近いイメージに。顔の傷が過去を物語る!?

▶こちらが以前のバージョンのもの。わりと若い感じ。

ACT 一立体忍者活劇一 天誅	2/26
	▶¥5,800
	▶SME
	▶MC(1ブロック)

GUNばれ! ゲーム天国

ジャレコのハチャメチャSTG ガンコン対応でPSに登場!!

アーケードで人気を博し、SSにも移植されたお笑いSTG『ゲーム天国』(以下ゲー天)が、完全オリジナルとしてPSに登場！　今回は注目のPS版画面写真&最新情報をお届けするぞ

仲良し(?)姉妹 みき&みさと MIKI & MISATO

姉のみき(右)は、おっとりした女の子。しかし、言うことが結構凶悪で周りの人々をビックリさせることもしばしば。妹のみさと(左)は、元気いっぱいの女の子。でも、ピンチのときに姉に置き去りにされるなど不幸な少女でもある。

登場ゲーム「フィールドコンバット」

STG GUNばれ! ゲーム天国	3月(予)
	▶価格未定
	▶ジャレコ
	▶MC(ブロック数未定)／ガンコン対応

新たな『ゲー天』ワールド!!

1984年～1989年にゲームセンターに登場した「ジャレコ」の人気アーケード作品のキャラたちが活躍する、お笑い縦スクロールSTG『ゲー天』。SSにもリニューアル移植され、好評を博したこのヒット作がなんと、PSでは完全オリジナルのポリゴンSTGとして登場するのだ。テンポのいい会話やコミカルな演出を始め、斬新なアイデアが豊富に盛り込まれた『ゲー天』ならではの魅力は、今作でも健在！　ジャレコ独自のセンスが光る、ファンにはたまらない楽しい要素が盛りだくさんなのだ。

PSの『ゲー天』は"ガンコン"対応!

▲▶ガンコン＝ガンＳＴＧという概念をくつがえす今作品のアイデア。縦スクロールＳＴＧ＋ガンＳＴＧとは!?　急いで右ページへ!!

GUNばれ! ゲーム天国

"ガンコン"対応の縦STG?

「縦スクロールSTGでガンコン対応」と聞いてピンとこない人も多いんじゃないかな？ でも、その内容は実に単純。1Pが、自機を操作して縦スクロールSTGをプレイ中、2Pはガンコンを使用して画面上に現れた敵を撃ちまくるというもの。ガンコンで撃った弾は敵だけではなく敵弾をも撃ち落とすことが可能なので、1Pのサポート役として大活躍できるぞ！ 友だちを、家族を、恋人を助けるガンコン協力プレイが楽しめるのだ。

▶ガンコンで撃ちまくりの、協力プレイでガンガン突き進もう！

▲もしかしたら、左手でコントローラ、右手でガンコンなんてプレイも!?

PSの『ゲー天』は内容もボリュームたっぷり!

PSオリジナルで登場の『ゲー天』。だけど、このゲーム自体の雰囲気やハチャメチャなノリは、バッチリ健在！ さらにPSの機能をフルに生かした、ポリゴンでの迫力あるカメラワークやダイナミックな飛行感覚なども体験できるぞ。ステージ間のキャラたちが織りなすお笑いドラマはもちろん、新作アニメーションなどが収録されていて、とにかくボリュームたっぷりの仕上がりになっているのだ。

◀この見覚えのあるマシンは、もしかしてもしかすると…。

歴戦の勇者 ぴぐ

食卓に並ぶ料理の材料として日々命を狙われている。……銃を手に戦場へと身を委ねる。

個性豊かなキャラクターたちが織りなすドタバタギャグにこうご期待!

勢いのあるノリで展開していく『ゲー天』。はたして、どんな新ネタを使ってギャグドラマを演出してくれるのかな？ ゲームの最終目的や演出などの詳しい内容はまだ明かされていないが、新情報が届きしだいどんどん紹介していくので、続報を期待して待っていてほしい！

◀身の回りにある馴染み深い機械がギャグのネタに早変わり!? そのぶっ飛んだノリがPSで味わえるのだ。

◀懐かしの「ジャレコ」ゲームのキャラクターたちが画面狭しと大暴れ！ PSに「ゲー天」旋風を巻き起こす!?

ゲーセンの店員 伊藤由紀

……「板コレクション」で立ち向かう。

影の支配者セリア

……だかれている。

TOMB RAIDER 2
トゥームレイダー

伝説の短剣を求める女性冒険家レイラ・クロフトの活躍を描いたアクションAVG『トゥームレイダー2』。発売も間近に迫ってきた今回は、レイラの力となる新しい3つの武器を紹介。さらに冒険の舞台である4つのエリアの見どころにも迫ってみるぞ!

AVG	TOMB RAIDER2 トゥームレイダー2	1/22
		▶¥5,800
		▶ビクターソフト
		▶MC(1ブロック)

STORY DIGEST
ストーリーダイジェスト

ドラゴンの強大な魔力を得ることができるという"サイアンの短剣"。それを求めてレイラは万里の長城にやって来た。いくつもの敵やトラップを突破したレイラは、万里の長城の地下で1人の男に襲われる。男はレイラと同じように短剣を狙う組織の一員だった。その男から、組織の指導者マルコ・バルトーリが短剣の謎を解く鍵を握っていることを知り、レイラはマルコのいるベニスへと向かった。だが、ベニスにはすでにマルコの姿はなく、レイラは短剣の謎を解く鍵を求めて海に眠る沈没船へ、さらにチベットへと旅立つ。果たして短剣を手に入れるのはレイラか、それともマルコなのか?

▲ヘリコプターで万里の長城へと向かうレイラ。◀敵の潜水艦にしがみつき、沈没船を目指すシーンも。

新たに増えた3つの武器を使いこなして敵を倒せ!

前作でのレイラの武器は、ピストル、ショットガン、マグナム、ウージーの4種類だった。だが今回は、M16、グレネードランチャー、水中銃の3種類の武器が新たに加わった。どれも強力な武器であるが、敵も前作以上に手強くなっているので油断はできないぞ。そこで、ここでは新しい3種類の武器の特性を詳しくチェック! 新しい武器の効果的な使い方をプレイ前にしっかりと予習しておこう。

M16

スタンダードなアサルトライフル。連射速度はウージー以上なのだが、それは立ち止まって撃っているときだけ。走っているときに撃つと連射速度&命中率が下がってしまう。しかしその攻撃力は高く、使いどころさえ間違えなければ、非常に強力な武器となってくれるハズだ。

グレネードランチャー

その名の通りグレネード弾を発射する小型の銃。威力は全武器中で最も高く、敵を粉々に吹き飛ばしてしまうほど。だが、1発撃つ度に弾を装填しなければならないので、混戦には向いていない。さらに弾の速度が遅いので、動きが速い敵には使わないほうがいいだろう。

水中銃

ハープーン(銛)を撃つことができる銃。水中で使える唯一の武器なので、ダイバーやウツボ、サメなどの敵に対して使うことになる。その威力もM16より上と、見かけ以上に強力。だが、グレネードランチャーと同じで、1発撃つごとに弾を装填しなければならないぞ。

冒険の舞台となる4つのエリアを紹介！

『トゥームレイダー2』の最大の魅力といえばやはり探索だろう。幾重にも張り巡らされたトラップを突破し、複雑な仕掛けを解除し、険しい地形を乗り越えていく……この達成感がたまらないのだ！　今回はそんな探索の舞台となる6エリア中、4エリアの見どころをバッチリ紹介するぞ。

エリア1 中国　伝説の短剣を求め万里の長城へ

最初の冒険の舞台となるのは、あの有名な万里の長城。その地下を探検することになるぞ。ここでは時間制限のあるトラップ群や強力な敵・ティラノサウルスなどがレイラを待ちかまえている。最初のエリアにしては難易度が高く、一瞬の油断が命取りになりかねないのだ。

▲暗闇の中から巨大なティラノサウルスが姿を現した（写真上）。▶血に染まった針がレイラに迫る（写真右）。

エリア2 ベニス　水の都で激しい銃撃戦が展開!!

前半は縦横無尽に張り巡らされた水路が、後半は多重構造のマップ＆複雑な仕掛けが特徴的なエリア。前作にはなかった乗り物（ここではボート）に乗れる最初のエリアでもある。また、前作ではボス以外にはいなかった銃を持つ敵が数多くいるので、激しい銃撃戦が繰り広げられる。

▲ボートに乗って狭い水路を高速で走り抜ける！　爽快感バツグンのシーンだ。

◀敵の銃撃は正確にレイラを捉えてくる。こちらも負けずに応戦しよう。

▲エレベーターなどの近代的な仕掛けも登場する。

エリア3 海　海底の沈没船で待つものとは？

海（海上倉庫、沈没船など）が舞台なだけあって、やはり泳ぐシーンが多いのがこのエリアの特徴だ。しかも、今作で初登場の水中銃があるので、サメやダイバーなどの水中の敵との緊迫した戦いが展開される。また、レイラのコスチュームチェンジした（ウェットスーツを着た）姿を見ることもできるのだ。

◀薄暗い沈没船内を、トーチを手に探索する。

▲迫り来るサメ！　水中銃では少し不安だが、倒せるか？

エリア4 チベット　雪に覆われた極寒の地での戦いが始まる

雪に閉ざされたチベットの山岳地帯が冒険の舞台。そのイメージ通り、複雑で厳しい地形がレイラの行く手を阻んでくる。また、ベニスのボートに続き、ここではスノーモービルに乗ることができ、ジャンプ台（のような地形）を利用して谷間を飛び越えるなどの派手なアクションが楽しめるのだ！

▶迫り来る雪玉を間一髪[illegible]でかわすレイラ。

▶荘厳な雰囲気の寺院。しかし、敵はここでも容赦なく襲ってくる。

▶薄暗い洞窟でいきなりイエティに襲われるレイラ。その剛腕に捕まったら助かる術はない！

スノーモービルで突っ走れ！

◀▼スノーモービルは、多少の地形の凹凸は無視して走ることができる。遠慮せずスピードを上げて、突っ走ろう！

競馬SLG
ウイニングポスト3

2/26
▶¥6,800
▶光栄
▶MC（14ブロック）

よくわかる『WP3』

ウソみたいなホントのリプレイ、サッカーボーイの系統で3冠馬を作ろうの巻

『WP3』の目的は最初に選んだ種牡馬の系統を繁栄させること。では実際にどうすれば繁栄していくのか？　というわけでリプレイによってゲームの進め方を紹介しよう。選んだのはファイントップ系のサッカーボーイ。これは担当ライターのこだわりです。またパソコン版で有名なサンデーサイレンス×ウエストムーンの配合は走るぞ。

繁栄させたい系統の種牡馬を選び、種付けする

『WP3』で、最も重要なのが種牡馬と繁殖牝馬の血統における「相性」。サッカーボーイのファイントップ系と相性がいい血統は、ノーザンテースト系とマンノウォー系の2つ。しかし、マンノウォー系の肌馬にはあまりいないので、肌馬にはノーザンテースト系のリリーズブーケを指名。ノーザンテースト系は、数が多く、よりどりみどり。

種牡馬ファイントップ系

▲相性のいい配合が2系統しかないが…。

繁殖牝馬ノーザンテースト系

▲ノーザンテースト系は、母父として優秀。

後継種牡馬に期待!!

絶滅寸前の系統には、その血を絶やさないように救世主となる種牡馬が現れることがあるのだ。ファイントップ系もサッカーボーイしかいないので、2年目にはスーパーシュートが種牡馬入りし、ファイントップ系絶滅の危機を救ってくれるのだ。

2000年12月4週

▲シリーズでおなじみの名馬。短～中距離では優秀な仔を出す。

繁栄させるために優秀な繁殖牝馬を購入

ファイントップ系と相性のいいノーザンテースト系の優秀な繁殖牝馬であるメイジノーベル、アブドーラ、ファイトカリブの3頭（モデル牝馬は想像してね）を購入すると、どの産駒もGⅠを制覇。相性の威力は大きいのだ。

◀モデルはご存知、メジロドーベル（?）。

主戦の細江騎手がまだ成長途上だったためか取りこぼしもあったが、短距離路線ではほぼ無敵の存在。5歳時にはBCマイルを制覇した。

超A級マイラー

▲このぐらいは走って当然。

活躍馬を種牡馬入りさせ、繁栄をめざす

最初に種付けしたリリーズブーケの産駒・モモスラは、細江騎手を背に不可解な負けをいくつか喫したもののGⅠ5勝。めでたく種牡馬入りし、その後のスーパーシュート産駒も次々にGⅠ制覇。産駒が勝つことにより、種付け依頼が増し繁栄していく『WP3』では、ベストな配合を心がけていけば、マイナー血統でも道は開けるぞ。

▼種牡馬トップを目指せ。

期待のモモスラ初年度産駒 なんとクラシック3冠を達成!!

モモスラとメイジノーベルとの初年度産駒モモガイガーが見事にクラシック3冠を達成。モモスラは短～中距離馬なのだが、メイジノーベルのスタミナが威力を発揮したのか、菊花賞までも勝ったのだ。

▲2%からスタートした血統の支配率が4%にアップ

初年度成績

▲騎乗依頼が少ないので、最初はこのぐらい。

7年後には…

▲勝利数、獲得賞金、勝率の騎手3冠を制覇。

騎手育成 細江純子騎手 リーディングJK化計画

人を育てるゲームでもある『WP3』。今回育てたのは細江純子騎手。騎乗に恵まれない傾向にある女性騎手の一人である。最初はさすがにポカもあったが、辛抱強く使いGⅠもいくつか勝っているうちに騎乗依頼も増加。能力も実力No.1の武豊騎手に匹敵するほどに成長したのだ。

◀距離不安をものともせず圧勝!!

RPG

ツインビーRPG

ゲームのジャンルは変わっても、キュートなムードは変わらない『ツインビーRPG』。ファンは絶対にチェックの1本だ。

3月(予)
▶価格未定
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)

初公開のオープニングムービー&魅惑の新キャラクターを紹介！

ゲームの世界だけでなく、ラジオやCDなどメディアを超えて大人気の『ツインビー』シリーズ。この『ツインビーRPG』は、ラジオドラマで活躍したキャラクターも登場する、本当の意味でのシリーズ集大成だ。今回はそんな本作の魅力が光るオープニングムービーの一部を大公開！　マドカ役の人気声優、國府田マリ子さんが歌う主題歌にのって、華麗に流れるムービーをいち早くチェックしてみよう。新たに公開された個性的なキャラクターたちの情報も見逃せないぞ。

メローラ姫が力を解放！

◀メローラ姫の身体から大きな力が解放されているシーン。これは主人公を召喚している場面なのか、それとも…？

悪い子はおしりペンペンよ！

おっとり■の担任■■

アップル先生

デザート中学で教壇に立つ女性教師で、ライトやパステル、マドカの担任。見かけによらずおっとりした性格の、とっても色っぽいドキドキな大人の女性。

炎の中のモルテ&フィーレン

▶炎の中の姉妹。この惨状は2人の超能力によるものなのか？

いつでも保健室にいらっしゃい！

新キャラクター登場！

2人の先生はあこがれのマト!?

今回、新しく公開されたキャラは、アップル先生とピーチ先生の2人。先生たちも登場するということは、デザート中学が舞台になるシーンが存在するのかな～？

ツインビーチームVS デビルスパイカー

▶ツインビーと言えば、やっぱり空中戦！　でも敵は巨大で、かなり手強そうなのだ！

もちろんマドカもがんばっちゃう!!

デザート中学のナイチンゲール

ピーチ先生

白衣がキュートなデザート中学の保健医さん。これまた見た目のかわいさとはうらはらに、歯に衣着せないキツイ性格。ゲームでは回復でお世話になるかもね。

AVG

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

大人気の美少女麻雀ゲーム『スーチーパイ』シリーズに、ついに待望の最新作が登場！　しかし今度の『スーチーパイ』は、なんと麻雀ゲームではない!?

3月（予）
- ▶¥6,800
- ▶シャレコ
- ▶MC（ブロック数未定）MT

『スーチーパイ』シリーズ最新作は、恋愛アドベンチャーゲームだ!!

麻雀ゲームでありながら、その強烈!!なキャラクターで大ヒットを記録した「スーチーパイ」シリーズ。その最新作が、恋愛ＡＶＧとして登場するぞ。プレイヤーはスーチーパイたちの住む町の住人となり、さまざまな女の子と仲良くなりながらストーリーを進めていくのだ。もちろん目指すは女の子との恋愛成就。登場する女の子は、シリーズの人気キャラ13人に２人の新キャラを追加した15人。仲良くなった女の子との後日談を楽しめる「デートモード」などのオマケや、ミニゲームも満載でボリューム＆サービス満点の内容だぞ!!

▲プレイヤー自身が主人公となり、「スーチーパイ」のキャラクターたちと恋とドタバタのドラマを織りなしていくのだ。

２人の新キャラが登場!!

物語の重要な鍵となるキャラとして、２人の新キャラが登場。もちろんデザインは園田健一氏描き下ろし。新たに加わったこの２人の美少女は、いったいどんな活躍を見せてくれるのだろうか。

主人公に想いを寄せる女の子。その一途な想いが、本人の気づかないところで思いがけないアクシデントを呼び起こすことになってしまう。（CV：日高のり子）

リム

主人公が好きになった女の子を次々と襲う美少女。襲われた女の子は眠りから覚めなくなる。女の子を彼女から守るのも主人公の役目となるぞ（CV：大谷育江）

もちろんスーチーキャラも総登場!!

我らがヒロイン御崎キョウコ（スーチーパイ）を始め、お馴染みの人気キャラも登場。魅力全開で元気いっぱいに大活躍してくれるぞ!!

3D・AVG

CLOCK TOWER GHOST HEAD

再び「恐怖」の物語が幕を開ける！　あの『クロックタワー』シリーズの最新作がいよいよ登場。二重人格の主人公が織りなす斬新なストーリー展開が魅力だぞ。

3月(予定)
▶¥5,800(予)
▶ヒューマン
▶MC（1ブロック） AC(DUAL SHOCK対応)

新たな舞台、新たな設定で幕を開ける人気のホラーAVG番外編！

▲恐怖をかきたてる絶妙な演出は一段と磨き上げられ、背筋も凍らんばかりのホラーストーリーが繰り広げられる。また、今作では声優さんがキャラクターの声を当てているぞ。

移動先や目標物をクリックするだけの非常に簡単な操作でゲームを進める明快なシステムと、主人公の"追われる恐怖"がじかにプレイヤーに伝わる緊張感に満ちた展開が好評だった「クロックタワー」シリーズ。ファンの期待に応えて、その最新作が早くも登場するぞ。舞台を日本に移し、まったく新しい恐怖の物語が展開する本作の内容を今回はバッチリと紹介しよう。

「3つ」の恐怖 1　デュアルショック対応で怖さ100倍！

「クロックタワー　ゴースト　ヘッド」は振動型コントローラー、デュアルショックに対応している。デュアルショックを使ってゲームをプレイすると、心臓の鼓動や敵を攻撃したときの衝撃が振動となってプレイヤーに伝わり、主人公が体験している恐怖を実際に感じることができるのだ！

優「痛っ！

◀▲緊迫の場面ではコントローラーが振動する。画面と音の演出に振動の効果が加わり恐怖が倍増。

静の「優(ゆう)」と動の「翔(しょう)」

舞台設定とストーリーが一新され、主人公もジェニファーではなくなった本作。新たな物語の主人公は「御堂島 優」。心の中に「翔」という名の別人格を潜ませている、二重人格の女子高生だ。表の人格である優は、常に「ミコシサマ」と呼ばれるお守りを持ち歩いている。実はこのお守りが人格の変化を押さえる力の源で、これを手放した状態で危険に遭遇すると、裏の人格・翔が覚醒するのだ。主人公が持つこの2つの人格が、今回の物語のキーポイントになっているぞ。

「ミコシサマ」

▲翔の覚醒を押さえている優の大事なお守り。特定の場所に置く（手放す）ことができる。

翔「ガキ、おはなす・・・

▲優と翔、どちらの人格でイベントをクリアするかで、シナリオの展開が変化する。2つの人格の使い分けが重要な鍵になっているのだ。

物語の主人公
御堂島　優

▲心の中にもう1人の人格、翔を潜ませている17歳の少女。父の友人宅で、凄惨な事件に巻き込まれる。

2つの人格がおりなす未曾有のホラーストーリー

表の人格　優

気弱な性格で、慎重の上に慎重を期して物事を進めるタイプ。ピンチの場面では、手近にある物で一時的に敵を撃退するか、隠れてやり過ごす。

優「月よ、このピアノ・・・。

裏の人格　翔

優の心の中に潜む男の人格で、冷徹で好戦的な性格。拳銃などの武器で敵を攻撃して、致命的なダメージを与えることができる。

殺人鬼と化した少女
鷹野千夏

▲優が訪れた鷹野家の三女。突如、殺人鬼に変貌し、鷹野家を恐怖に陥れる。

「3つ」の恐怖 2　今度の敵は1人じゃない！

前作「クロックタワー　セカンド」では、登場する敵キャラはシザーマン1人だけだった。しかし今回は、ステージによって襲いかかってくる敵が違うのだ。登場する敵の特徴に合わせて対抗策を考える戦略的要素もプラスされているぞ。

◀ステージ1の敵は鷹野家の三女「千夏」。包丁を手に優（翔）をしつこく追い回す。

「3つ」の恐怖 3　さらに迫力を増した「R・S・I」に注意！

最悪のピンチに陥ったときでも、体力が残っていればボタン連打で状況を打破できる「R・S・I」システムは今回も健在。武器になる物か隠れる場所がないと敵に対抗できない優は、特にこのシステムのお世話になりそうだ。

◀連打が成功すると間一髪で攻撃を回避する。

S・RPG

ガーディアンリコール～守護獣召喚～

守護獣を操り、強大な敵を打ち倒せ！　個性的なキャラたちと独特のゲームシステムが魅力の美少女S・RPGがPSに登場するぞ!!

春（予定）
▶6,800
▶エクシングエンタテインメント
▶MC（ブロック数未定）

美少女S・RPG『ガーディアンリコール』の2大システムを大紹介！

この『ガーディアンリコール』は、一見するとオーソドックスなＳ・ＲＰＧのようだが、実は独自のシステムを取り入れた、ちょっと手ごわいゲームなのだ。何の予備知識もなく、カワイイ女の子をウリにしたナンパなだけのゲームだと思ってプレイすると痛い目を見るかもしれないぞ。そこで今回は、ストーリーと戦闘の２つのポイントから、このゲーム独自のシステムに迫ってみよう。しっかりチェックしておいてね。

▲守護獣を操る少女たち。この守護獣という存在がこのゲームの最大の特徴なのだ。

好きなルート、好きな主人公でスタート！
ダブルシナリオシステム

このゲームは、全５章、合計50ステージで構成されていて、天と地のどちらかの章（主人公がそれぞれ違う）からスタートすることになる。この最初の章の選択によって途中で起こるイベントやエンディングが変わってくる。つまり、最低でも２回はゲームを楽しむことができるのだ。

最初はこの２章、どっちから始める？

【天の章】平和な学園に突如襲いかかる謎の集団。そして、その集団と対立するかのように現れた１人の女性。美由紀の前で、両者の壮絶な戦いが始まる！

ヒロイン 天城美由紀

【地の章】旅行先で出会った元自衛官を名乗る女性から「あなたには特殊な力がある」と聞かされる裕子。そこに、謎の武装集団が姿を現わす。はたして…!?

ヒロイン 大地裕子

戦略性を高める独自のシステム
T.D.S.（トワイスデュエルシステム）

このゲームには、味方ユニットが大きく分けて２種類存在している。プレイヤーが操作できるが敵を攻撃することができない主人公たちと、操作することはできないが敵を攻撃することができる守護獣だ。ここで面白いのが、主人公たちと守護獣の関係。守護獣は主人公たちのおおまかな指示（「私を守れ」とか）を受けて、自分で判断して（オートで）行動するのだ。こうして敵を撃破していくのだが、問題は主人公たちが弱いということ。主人公たちと守護獣のＨＰは共通なので、いくら強い守護獣でも主人公たちが狙われるとピンチになってしまうのだ。これがＴ.Ｄ.Ｓ.と呼ばれるシステムで、このゲームをより奥深いものにしている[illegible]

◀主人公を逃がし、守護獣を前線に。これが基本。

守護獣を動かすには、まず主人公キャラの“思念”コマンドを選択。どんな指示を出すか決定したら、その思念を守護獣に送る。すると、守護獣がその指示に従って動き出すのだ。

OP＆ステージ間に挿入されるムービーにも注目！

▼ちなみにこれは地の章序盤、裕子と元自衛官・ゆかりの出会いの[illegible]ト割りで、流れるようにスムーズなアニメが展開されるのだ。

SLG

バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜

覚醒編「ガイナー転生」

[illegible]未来を舞台に変身ヒーロー「ガイナー」とその仲間“特殊警察機動部隊”が[illegible]する期待のSLG『バックガイナー』。今回は、気になるストーリーを紹介していくぞ！

1月29日
▶¥5,800
▶ピング
▶MC（1ブロック）

ステージ5までのストーリーの流れを一挙公開！

時間を超越した壮大なストーリー設定の『バックガイナー』。その魅力は、なんと言っても随所に挿入されている豊富なアニメーション・ムービーで、ステージ間に用意されたイベントシーンは驚くほどのボリュームを持っているのだ。今回はアニメーションや戦闘でつづられる「覚醒編」の、前半5ステージまでのストーリーを一気に紹介していくぞ。

ステージ1　妖魔リゴルズ

2008年、別次元から来た侵略者“妖魔軍団リゴルズ”による事件が多発している世界。そんな中で、ごく普通の高校生として平凡な生活を送っていた水樹慎（主人公）と幼なじみの[illegible]なつみは、偶然、リゴルズと[illegible]察機動隊（特機隊）との戦闘に巻き込まれてしまう。自分の身の危険を感じた慎は、特機隊の隊員が乗り捨てた対妖魔兵器“シェル”に乗り込むのだった。

▲対妖魔戦に開発された兵器に乗り込み戦う特機隊たち。

ステージ2　死鬼醒ゼンキ・マサミツ

[illegible]慎との[illegible]、[illegible]リゴルズの[illegible]マサミツ[illegible]。そんな事実などまったく知らない慎は、マサミツの手によって殺されそうになるが、特機隊によって危機を救われる。襲われた慎は、念のため特機隊本部の医療施設に保護されることに。

▶慎を救出するため特[illegible]

▲慎を暗殺するために送り込まれたマサミツ。彼とは幾度も対決することになるのだ。

ステージ3　ガイナー覚醒！

妖魔に襲われて以来、昏睡状態に陥ってしまった慎。そんな彼を狙い、再びマサミツが登場するが、[illegible]ていく。その現場を目撃していた特機隊の隊長・瀬川巴は、リゴルズと戦うための戦力として慎となつみを特機隊のメンバーに加えることに。思わぬ展開に、慎となつみは戸惑うのだった。

◀マサミツとの決着をつけるべく戦いを挑む慎。

▲ガイナー“ライゼン”へと覚醒した慎は、闘争本能だけでマサミツと戦う。

▼次第に勢力を伸ばすリゴルズに特機隊は苦戦を強いられてしまう。

ステージ4　特殊警察機動隊出動！

特機隊への入隊後、つかの間の休息を満喫する慎となつみ。しかし、リゴルズの容赦ない侵攻は続き、とうとう特機隊本部にマサミツが出現！　慎となつみは、本部から与えられた専用シェルに乗り込み戦場へと赴くのだが……。

▶勝ち抜くためには出動[illegible]不可欠。

▲異形の怪物へと変身したマサミツが、[illegible]

▶[illegible]ミツに、[illegible]期のときが!!

ステージ5　エガミ・ジュリ復活

特機隊での生活に慣れ始めた慎となつみは、特機隊のメンバーとともに、[illegible]そこ[illegible]を目撃する。[illegible]の統括者“キジュウ”の娘“ジュリ”[illegible]する特機隊の隊員たち、そして[illegible]の運命はどうなるのか！

▲燃え盛る業火の中から現れた“ジュリ”。この姿もマサミツ同様、仮のものなのか!?

SLG

毎日猫曜日

リアルさを追求した、究極のバーチャルペット育成ゲーム！

3月(予) ▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC(ブロック数未定)

仔猫と暮らしてみませんか？

今、流行の電子ペットとはひと味違う、リアルな育成ゲームが登場するぞ。このゲームに登場するのは、アメリカンショートヘアーなど10品種もの人気の猫たち。プレイヤーは猫をしつけながら話しかけたりじゃらしたりと、本物の猫と同様に接することができる。しかも、育て方が悪いと家出をしたり病気になったりと、都合の悪い部分も再現されているぞ(笑)。また、猫は寿命が短いので10〜20年ほどであの世へ逝ってしまう。けれど、掛け合わせを行っておけば、愛猫の血筋を引いたかわいい仔猫と暮らすこともできるのだ。

▼健康管理やトリミングはもちろん、猫じゃらしなどオモチャを使って遊んであげることも重要だ。でも猫は気まぐれだから、途中で飽きてどこかへ行っちゃうかも……。

▲メモリーカードを使えば、友達が育てた猫と遊ばせることもできるぞ。しかも、相性の良いカップルができあがれば、仔猫が産まれることだってあるのだ！

◀愛情をたっぷりそそぎ込んで、コンテストで優勝しちゃおう！

出会いのシチュエーションもさまざま

猫との出会いの方法はペットショップで購入するのが一番手軽。ほかにも、迷い猫を拾ったり、野良猫を捕まえたりと、さまざまな出会いが用意されている。野良は気が強いけどね。

▶野良でも飼ってしまえばカワイイものです。

◀洗ってあげればこんなにキレイに！

対戦ACT

X-MEN VS.STREET FIGHTER EXエディション

「X-MEN」と「ストリートファイター」総勢17名のドリームマッチ！

2月(予) ▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(ブロック数未定)

豪快なハイパーコンボを決めろ！

上空へ相手を吹っ飛ばして強烈な連続技を叩き込み、ハイパーコンボでトドメを刺す！　アーケードで人気のド派手な対戦ACTがついにPSに登場するぞ。移植にあたっては、初心者でも楽しめるような簡易システムに変更。もっとも変わったのが2名のキャラによるタッグ形式で、PSではパートナーとの交代制がなくなってしまった(完全にサポートキャラとなっている)。しかし、ヴァリアブルコンビネーションは健在だし、コマンドを覚えるのもわずか1人分でOK。しかも、すべての技をハイパーコンボでキャンセルできるようになったので、ハイパーコンボをおりまぜた怒涛の連続技が楽しめるのだ！

▲今までの対戦ACTと違い、空中でも連続技(エリアルレイブ)や超必殺技を使うことができるぞ。

▶画面の大半を占める巨大キャラ。どこまでアーケードの動きが再現されるだろうか？

◀殺意の波動を漂わせるアノ人も健在！　基本性能が良すぎる凶悪なキャラだ。

「ヴァリアブル」って何？

ヴァリアブルコンビネーションは、画面下のゲージを消費して発動させる特殊技で、2人分の超必殺技を同時に叩き込む荒技だ。また、ピンチのときにパートナーが乱入してくれるヴァリアブルカウンターも便利だぞ。

▶ウルヴァリンとケンのヴァリアブルコンビネーションがクリーンヒット。

◀危険を感じたらヴァリアブルカウンター。この隙に体勢を立て直せ！

ETC

Bust A Move Dance & Rhythm Action

すべての感情をビートにのせて、踊り続けることだけが生きる証なのだ！
誰も体験したことのないグルーヴを引っさげて、ダンスバトルのコングが鳴り響く！

1/29
▶¥5,800
▶エニックス
▶MC（1ブロック）

▲これが対戦中の画面だ。プレイヤーはリズムに合わせてボタンを押すだけでOK。キャラはスムーズに動き出し、よりかっこよく踊ったほうがアップで映し出されるのだ。

激しすぎるダンスバトルがキミの人生を変える！

STEP 1 メイン画面をチェック!!

ボム マーク ボムを使えば対戦中に相手のダン[illegible]

ダンス コマンド [illegible]

メッセージ [illegible]

ノリノリ ゲージ うまく踊るとゲージが溜まり、さらに高度なダンスが踊れるように[illegible]

画面中央に表示されているコマンドが、『バスト ア ムーブ』の勝負のカギ。正確かつリズミカルに入力してコンボを決めるのだ。そして、ときにはボムで相手をジャマしてコンボを途切れさせたりするのも作戦の1つ。複雑なコマンドを華麗に決めて、自分のカッコよさに酔いしれてみよう！

▲メッセージのバリエーションもいろいろ。

▲ボムでジャマされているところなのだ。

世の中に格闘ゲームは数あれど、ダンスで戦うゲームなんて今まであっただろうか？ イカしたキャラクターがガンガン踊ってカッコよさを競う『バスト ア ムーブ』は、新感覚の対戦ゲームだ。登場するキャラクターの踊りは、本物のダンサーの動きをモーションキャプチャーでリアルに再現。さらに音楽は、あのエイベックスが担当している のだ。キミもダンスでバトルしてみないか!?

イカスキャラクター列伝1 ヒロくん

築30年、6畳一間のアパートに暮らすイタリ[illegible]。サタデーナイトはディスコに繰り出し大フィーバー！

イカスキャラクター列伝2 ケリー

昼は普通のOLだが、夜はベイビースーツに身を包み、秘密のパーティに出没。フェティッシュな23歳。

STEP 2 気になるポイントはこんな感じ!!

どこで踊ってるのか、キミたちは!?

バトルの舞台はキャラクターの個性を反映したユニークな場所ばかり。70年代調のディスコから、フェロモンが漂うような怪しいムードの部屋まで、いろんなステージで踊りまくるのだ。

◀燃える男ヒートが踊るのは、炎の見えるガラス張りの部屋。

▲バーガーショップのステージも。こんなところでなぜ踊る!?

圧勝すればフィーバータイム！

カッコいいコンボをビシバシ決めて、大差をつけて相手に勝てば、お待ちかねのフィーバータイムだ。画面に映るのは勝者の姿のみ、負けた相手は指をくわえて見てるだけ。最高に気持ちいい（相手は最高にくやしい）瞬間なのだ。

登場キャラクターは全部で10人？

10人のキャラクターの中から1人を選んでプレイするこのゲーム……のはずなんだけど、実はそこにも秘密が！ 証拠は左のキャラ選択画面。左右の空きスペースが気になるんだよね…。

◀ヤバイ感じの空きスペース。何だろう？

恋愛SLG ずっといっしょ With Me Everytime…

えっ？ 女の子といきなり同居!? このドッキドキの展開が魅力の恋愛SLG

3月(予) ▶¥5,800 ▶東芝EMI ▶MC(1ブロック)

待ってるだけじゃ始まらない!?

女の子との同居生活を描いた恋愛ＳＬＧ『ずっといっしょ』のＲＯＭを独占入手！ 今回はどこよりも早く最新の画面写真をお届けするとともに、ゲームの魅力に迫るぞ。高校生活の１年という限られた期間をヒロインの女の子と同居するという、うれしい設定が魅力のこのゲーム。しかし、この同居は他の誰かにバレてはならないのだ。ヒロイン以外の女の子は、仲良くなっていくうちに「家に遊びに行ってもいいでしょ？」なんて迫ってくるようになるぞ。キミはこの厳しい状況の中で同居をうまく隠しつつ女の子と仲良くなれるかな？

トライエモーションってなに？

各キャラには日頃の会話や行動によって変化する、３つのパラメータがある。３つの内いずれかが一定値に達すると女の子との関係を進展させるレベルアップイベントが発生するぞ。

▼同居人であるヒロインをめぐる恋のライバル。どうやら彼は２人のヒミツを知っているらしいが、言いふらす様子もない。毎月恋の進展度を教えてくれるし、実はイイ奴かも!?

▲サブキャラクターにも感情値があって、女性相手ならデートをすることもできる。でも、うかつに親密度が上がって自宅までついてこられると同居生活がばれてしまうぞ。

◀週末にはどこかで見たような（？）天使が訪れ、キミに助言を与えてくれる。

▶キャラの性格によって攻略法が変わってくる。

◀会話内容によってパラメータが変化。

RCG マイクロマシーンズ

小さいけれど走りは本物。TOYBOXから飛び出したおもちゃの車たちが大爆走!!

1/1 ▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)／MT

オモチャがキッチンで大爆走!?

このゲームは、理科室やキッチン、庭の池など日常の一コマを舞台に繰り広げられるとってもキュートなＲＣＧだ。レースは見た目よりも遥かにスピーディーで、ぼやぼやしているとアッという間に追い抜かれるぞ。４段階の難易度を持つ「VS COM」(１Ｐモード）では、大差をつけて相手を画面外に消し去るとレースは一時中断、２台並んで仕切り直し。もちろん、遅れた側はペナルティを受けて画面左上のポイントが減ってしまい、最終的にゴールした時点のポイントを競うのだ。その他にも、最大８人まで参加できる対戦モードやマシンを賭けた賭けレースなども用意されて、多人数でプレイするほど楽しみもアップするぞ！

▶室内距離で上の強気射！ レースによっては、最初から武器を装備していることもある。

▲赤いマシンの先端にマジックハンド!? コースに散らばるアイテムを拾えば、妙な攻撃ができるのだ。

◀登場するキャラクターは個性派揃い。でも、誰を選んでもマシンの性能は変わらないぞ。

プライズマシンをゲットだぜ(笑)！

初級、中級と、各ランクをクリアするたびに、ご褒美としてプライズマシンがもらえる。しかし、32台すべてを集めるのは至難の技だ。また、友だちとのレースで、お互いにゲットしたマシンを奪い合うことができるぞ。

▶苦労して手に入れたマシンを友だち同士で奪い合う、白熱のレースが展開！

◀出来るだけ早いタイムを出せば、性能の高いマシンがランダムで手に入るぞ。

S・RPG

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～

2/26（予）
▶¥5,800
▶イースリースタッフ
▶MC（3ブロック）

深いキャラクター&世界設定に基づいた劇的なストーリー展開もこのゲームの見逃せないポイント。今回は物語を盛り上げる多彩なイベントにスポットを当てるぞ。

完成間近の超期待作『ブリガンダイン』の最新情報を大公開！

◀オーソドックスなS・RPGなので、安心して楽しめる。

▲ゲームの操作をナレーション入りで説明するチュートリアルもついているぞ。

ファンタジックな世界を舞台に、ルーンの騎士と呼ばれるモンスターを操る戦士たちが活躍するS・RPG『ブリガンダイン』。今回は、新たに発覚したシステムの紹介も交えつつ、ゲーム展開に彩りをそえる豊富なイベントやをピックアップ！　シナリオ的な側面を中心に、本作の魅力に迫るぞ。

大陸の覇権をかけて争う６人の君主と、彼らに従うルーンの騎士たちは、１人１人が違った理想や目的のもとと戦いに身を投じている。そんなルーンの騎士たちの思惑と野望が複雑にからみ合い、色鮮やかに戦いの物語が作り上げられていくのだ。

▲登場するすべてのルーンの騎士に細かいバックストーリーが設定されているだけに、イベントの豊富さもハンパじゃない。

チェックポイント1 難易度設定が可能で初心者の人でも楽しめる！

遊んでみたいけど、S・RPGは苦手という人のために、『ブリガンダイン』には「初級」と「上級」の２つのレベル（難易度）が用意されている。最初は初級で挑戦し、２回目のプレイでは上級にレベルを上げるといった、実力に合わせた遊び方ができるぞ。

▲どちらのレベルで遊ぶかはゲームスタート時に選択可能。

◀上級モードでは、より緊迫した駆け引きが楽しめるのだ。

チェックポイント2 ルーンの騎士たちが冒険を繰り広げる「クエスト」コマンド

戦闘に備えてユニットの編成などが行える編成フェイズでは、配下のルーンの騎士をクエスト（冒険）に出せることが判明した！　クエストに出た騎士は、アイテムを発見するなど何らかの成果を上げて戻ってくるぞ。

◀クエストに出たルーンの騎士は、帰還するまで戦闘には参加できない。負傷して戻る失敗パターンもあり。

チェックポイント3 めくるめくルーンの騎士たちの人間模様 ストーリーに彩りをそえるイベントの数々に注目！

国の存亡を左右するような大きな事件から、１人のルーンの騎士が活躍するエピソードまで、ゲーム中には実にさまざまなイベントが用意されている。イベントは基本的に編成フェイズで発生して、ストーリーを盛り上げてくれる。お気に入りのルーンの騎士たちへの思い入れもグッと深まるぞ。

◀新たなルーンの騎士が配下に加わり戦力アップ。セリフに個性が表れているね。

諸国を旅する絵描き ミリア

カーレオンの姫・メリオットの友人で、大陸各地を巡り歩いていた画家。大陸の動乱を機に、カーレオンに仕官する。彼女には友人が多く、仕官をきっかけにその友人たちも次々とカーレオンを訪れる。

◀同盟国は決して襲ってこない。戦いを仕掛けるぞ。

▶いつもランスに対してお姉さんぶっているカルロータらしいイベントの１シーン。

▼イライラ棒の移動スピードを調節できるほか、視点を変更して棒の周囲を確認することもできる。でも時間制限があるから、確認ばかりしていたのでは即タイムアップに……。

▲1Pはピストンゾーン、2Pは移動通路へ。このように対戦画面は上下分割で表示されるぞ。ちなみに対戦モードでは、"相手を邪魔するアイテム"を使うこともできるのだ。

ACT

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ

バラエティ番組でおなじみの「イライラ棒」がPSに登場！

TVコースも完全に再現！

TV番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」の人気コーナー「電流イライラ棒」が、PSに登場だ。このゲームは迷路状の枠内にスティックを通し、枠にぶつからないようにゴールを目指すモノ。少しでも障害物や枠に触れると、派手にスパークしてゲームオーバーという、ドキドキのゲームなのだ。PSでは電流こそ流れないが、デュアルショックによる振動で臨場感は抜群！ 2P対戦や罰ゲーム付きトーナメント、さらにプレイヤーの腕に合わせてコースが変わるモノまであり、友だちとワイワイ楽しむには最適だぞ。

◀難度の高い「ファイナルコース」には、立体的にねじれた難所もある。

コースエディットで盛り上がれ！

風車やループ、ピストンなど、いくつもの意地悪な仕掛けを組み合わせて自分だけのオリジナルコースを作れるぞ。もちろん、オリジナルコースで対戦することもできるのだ。

▶大がかりな仕掛けも用意されているぞ！

◀苦手な仕掛けの練習にも使えるかも？

ETC

ナムコアンソロジー1

家庭用ゲーム機の名作たちが装いも新たに蘇る！

2/26 (予)
▶¥5,800
▶ナムコ
▶MC(5ブロック)

昔の大作ゲームを遊んじゃえ！

人気シリーズ『ナムコミュージアム』に引き続き、発売が決定した「ナムコアンソロジー」シリーズ。FCやMDなど、コンシューマ機でヒットした4作品を収録しているぞ。今回はインターネット風のコンテンツで、ホームページを見る感覚で収録ゲームの情報もバッチリチェックできるのだ。収録タイトルは『バベルの塔』『スターラスター』『レッスルボール』『覇王の大陸(三国志II)』。それぞれにオリジナルとアレンジの、2つのモードが楽しめるぞ。注目すべきはアレンジモード。たとえばアクションパズルゲーム「バベルの塔」ではステージ数を100面追加！ 新作をプレイする感覚で、楽しむことができるのだ！

▲これが初公開の「バベルの塔」アレンジ版。CGのクオリティを見れば、自然と期待が高まっちゃうのだ。

▶「覇王の大陸」のアレンジ版では登場武将数が約2倍(40人)に増える予定。

◀「レッスルボール」。シンプルだけど熱くなれる、ちょっとバイオレンスなスポーツゲームだ。

おなじみナムコの超美麗CGムービー

「鉄拳」や「ソウルエッジ」など、毎回クオリティの高さに圧倒されるナムコ作品のムービー。なんと今回は各タイトルに一本ずつ用意されているぞ。リアル系あり、アニメ調ありとさまざまなパターンが堪能できるのだ。

▶バベルの塔を前にたたずむ主人公インディ。さあ冒険の始まりだ！

◀揺らぐ炎を背に、勇猛たる武将が駆け抜ける。三国志ならではの迫力ある場面。

A・RPG

Blaze&Blade ~Eternal Quest~

友だち同士で育てたキャラデータを持ち寄って、最大4人のパーティを組んでプレイできるA・RPG『B&B』。今回はゲームの基本的な進行手順を紹介するぞ!!

発売日未定
▶¥5,800
▶T&Eソフト
▶MC(3ブロック)/MT

マルチプレイが楽しいA・RPG『B&B』の基本的なゲームの流れを紹介!

マルチタップを使えば、4人までの同時プレイが可能なA・RPG『B&B』。このゲームの最大の魅力は、キャラメイクのときにしゃべり口調や属性など細かい設定ができるので、自分だけのキャラを創り出せることだ。多人数でのパーティプレイでは、それぞれ別々に育てたプレイヤーキャラの個性を生かした冒険が楽しめるぞ。今回は、そんなこのゲームの基本的な流れを紹介していこう。

◀4人でのパーティプレイでは、プレイヤー同士の息のあった連携が、クエスト達成のために必要となるだろう。

これがゲームの基本の流れだ

1 キャラメイク
2 パーティ編成
3 冒険の斡旋(あっせん)
4 冒険
帰還
5 アイテムオークション
6 そしてまた冒険へ…

まずは自分の分身作りから

まずはキャラメイクから。職業、性別、パラメータの割り振り、そしてキャラの属性を選択して決定する。自分で決める部分がかなり多いので、思い通りのキャラが作れるぞ。

最大4人までの編成が可能

パーティは、最大で4キャラまでの編成が可能。プレイヤーが担当する以外のキャラは、COMに担当させることも可能なので、1人プレイで4人パーティを扱うことも可能なのだ。

10の舞台がキミの訪れを待つ

パーティを組んで、準備を整え、行き先を決めたら冒険にGO! 全部で10カ所のスポットが、プレイヤーの挑戦を待っているぞ。しかし、いきなりハイレベルの難しい冒険に挑めるわけはなく、それなりの冒険にはそれなりの資格が必要となるのだ。これには、冒険中に入手できるタブレットがかかわってくるらしいぞ。

▲▶冒険の舞台は実にさまざま。しかも、最初は確たる目的がない場合も多い。そんな場合は、クエストを進めながら、自分たちで目的を見つけ出そう!

酒場で情報を集めよう

ゲームスタートは酒場から。酒場の主人に話し掛ければ、自分のレベルにあった冒険を紹介してもらえる。また、ここでは冒険に役立つ薬草などのアイテムを補充することもできるぞ。

アイテムオークションで大儲け

冒険から無事帰還することができたら、きっといくつかのアイテムや、ある程度のお金を入手できているはず。プレイヤーが2人以上の場合、これらを持ちよってアイテムオークションを開催することができるぞ。最大4人までが参加可能で、アイテムをせりに出したオーナー以外のプレイヤーでせり合うことになる。貴重なアイテムをゲットしてオークションに参加しよう。

▲提示されたアイテムに、最高値をつけた者がゲットできる。

▶ちなみに、鑑定済みのアイテムしか、オークションにかけられないぞ。

キャラを変え、パーティを変え 冒険は果てしなく続くのだ!

以上の手順で、1つの冒険が終わり。酒場に行って、新しい冒険を紹介してもらおう。ちなみに、1度クリアしたダンジョンでも、その後何度でも自由に冒険することができるのだ。

▼各ゾーンのイメージに即した、美しいグラフィックも完全再現。「ダライアス」シリーズの美学というべき驚異の映像世界は、一段とグレードアップしている。

Gダライアス

STG

驚異の映像世界を構築した アーケード版を完全移植！

春（予）	▶¥5,800（予）
	▶タイトー
	▶対応周辺機器未定

完全移植＋αの豪華版！

今年の春から秋にかけて、アーケードで人気を集めたシリーズ最新作『Gダライアス』が、早くもPSに移植決定！　各ゾーンの中にさらに2つのエリアが存在するエリア分岐や、超巨大なボスキャラと激しいバトルを繰り広げるダイナミックなボス戦など、シリーズ特有の魅力に一段と磨きがかかった最高傑作が、来春にはもう自宅でプレイできるのだ!!　しかも、詳しい内容はまだ不明だが、PS版にはアーケード版になかった新要素が追加されるらしい！　その内容については続報が届き次第お伝えするので、心して待つべし。

キャプチャーシステムでピンチを脱出！

「Gダライアス」で攻略の鍵になるのが、敵機を捕らえて味方につけられる「キャプチャーボール」。捕らえた敵は自機を援護するオプションになり、必殺のボムとしても使えるのだ。

▶ゾーンの中ボスを捕獲することもできるぞ。

◀エネルギー交換してレーザーを発射！

▲進むルートをプレイヤーが自由に選べる、シリーズ定番のシステムは健在。本作ではそれぞれのゾーン内にもエリアの分岐が用意され、ルートのバリエーションがさらに豊富に。

◀ボスの「ファイアーフォッスル」と対決！　その巨大さには圧倒されるぞ。

ザ・コンビニ スペシャル ～3つの世界を独占せよ～

SLG

3種類の世界で変化に富んだ コンビニ経営を楽しもう！

3月（予）	▶¥5,800（予）
	▶アートディンク
	▶MC（14ブロック）

コンビニに猫まっしぐら!?

PSにも移植され、好評を博しているパソコンの人気経営SLG「ザ・コンビニ」シリーズ。その最新作が「ザ・コンビニ スペシャル ～3つの世界を独占せよ～」と名を変えて、早くもPSに登場だ！　サブタイトルからもわかるとおり、今回は大幅にスケールを広げて「猫の世界」、「ファンタジーRPGの世界」、「戦争直後の近未来」という3つの世界で変化に富んだコンビニ経営を繰り広げる。それぞれの世界は前作までの舞台とはまったく趣が異なっている。しかも各々が違った特徴を持っているので、シリーズを通してプレイしている人でも最低3回は新鮮な感覚でゲームを楽しむことができるぞ。

▶食料品から雑貨まで、幅広く揃えるのがコンビニの基本。ゲームの仕入れも可能？

◀いよいよコンビニを開店。店の評判が良くなれば、どんどんお客も集まってくる。

▲猫の世界でも、面接で店員を選ぶのだ。猫だけに飽きっぽいのが多そうだから、慎重に選ぶ必要あり？

3つの世界で独特のコンビニ経営を展開！

例えば猫の世界の場合、店員もお客もみんな猫。コンビニで取り扱う商品も猫の日用品ばかりと、世界によって状況はかなり異なる。3つの世界の状況に合わせて独特のコンビニ経営を展開できるのが、このゲームの楽しさだ。

▶お客様は猫だけに、衛生面の処置は大事かも。ノミ1匹いない店舗が理想だね。

◀メディアを利用した広告展開は猫の世界でも有効。多額の費用が必要だけど。

ACT

ハドソンが満を持して贈る名作ACT『ボンバーマン』シリーズ最新作
さまざまな新要素が追加され、ボンバーバトルがさらにヒートアップ!!

1|29
▶¥5,800
▶ハドソン
▶MC(1ブロック)/MT/5P対戦可

注目の新要素"アーマー"とは?

▲対戦モードはもちろん、プレイヤーの実力を評価してくれるチャレンジモードなども用意されているぞ。

▼今年のお正月はコレで決まり！友だち同士で集まってのボンバーバトルで盛り上がろう。

この冬、いよいよＰＳに登場する期待のＡＣＴ『ボンバーマンワールド』。これまでのシリーズを遥かに凌駕するグラフィックや立体的なフィールドで、激しいバトルが展開！　さらに追加されたパワーアップアイテム〝アーマー〟などの新要素でひと味違ったプレイが楽しめるようになったぞ。今回は、新要素の〝アーマー〟を中心にその内容について詳しく紹介していくぞ。

ダークフォースボンバーから アーマーを救い出せ!!

全宇宙の支配を企む"ダークフォースボンバー"と呼ばれる４人のライバル。彼らが支配するそれぞれの惑星には、アーマーが捕らえられていて、ボンバーマンの助けを待っている。

◀各惑星に待ちかまえるライバルとの一騎討ちに勝利せよ！

▲封印から解放されたアーマーを装着してパワーアップ！

ファイアボンバー

ダークフォースボンバーの１人。炎の惑星「アチアチスター」を支配する。

強力なアーマーを装着して待ち受けるボスに挑め!!

ダークフォースボンバーとの一騎打ちに勝利してアーマーを救い出すと、いよいよ巨大なボスとのバトルに突入するぞ。それぞれのアーマーに秘められた特殊能力を駆使して宇宙の平和をとり戻すのだ。

▲巨大な岩を操って襲いかかるワールド３のボス。

◀アーマーは猛烈を極めるボスとの戦いには欠かせない存在だ。

ダークフォースボンバーに捕らわれるアーマーたち

ここでは、ボンバーマンの頼もしい味方となる５体のアーマーと、それぞれの特徴を紹介していこう。

ディーボ

ジャンプ能力に優れていてブロックを飛び越えたりできる。

ランチャアーマー

見た目にもかっこいいメカ系アーマー。２個の爆弾を腕から発射して着弾と同時に爆発させ敵を攻撃する。

にゃんじろう

愛らしい姿の猫型アーマー。最大４つもの爆弾を放射状に投げる能力を持つ。

リック

持ち前のすばやさを生かしたダッシュで、ブロックを破壊することができるぞ。

ロックオンアーマー

照準で狙いを定めてロックオン！　そして、確実に敵をしとめる能力を持つ。

NOON（ヌーン）

ACT

最大4人まで同時に遊べる、パズル感覚のアクションゲーム

1/29	▶¥4,800（コンビニ専用）
	▶マイクロキャビン
	▶MC（1ブロック）／MT

スリリングな痛快ACT！

パズル要素を含んだ痛快アクションゲーム『NOON』。ルールは簡単。ステージに出現する4色のカラーNOONを、3つ以上同じ色で、縦か横に並べて消す。すると敵の陣地に〝おじゃまNOON〟が送られるので、先に敵陣地をおじゃまNOONで埋めたほうが勝ちだ。一見、パズルゲームのように思うかもしれないが、ライバルキャラにNOONを投げて気絶させたり、自分以外のキャラを小さくして動きをのろくするアイテムがあるなど、アクション性が非常に高いゲームなのだ。手に汗握る真剣勝負が楽しめるぞ！

▼両者の足元にある青と緑のスペースが、互いのチェックゾーンだ。相手のゾーンを埋め尽くすとカウント（左右にある10の数字）ダウン開始！ 相手のカウントを0にしたら勝ちだ。

▲押したり投げたりして、同じ色のカラーNOONを3つ以上並べよう。NOONには相手に投げてぶつけたり、押しつぶして必殺技ゲージをためるなどの使用法もあるぞ！

◀レインボーNOONを消して一気に形勢逆転！ オジャマNOONも消えるのだ！

シナリオプレーでは6つの物語が展開

個性的な6人のキャラクターから1人を選んで遊ぶ「シナリオプレー」では、キャラによって異なるストーリーが繰り広げられる。どのキャラのシナリオもドラマティックだぞ。

▶ライバル同士の会話シーン。戦いは避けられない。

◀このモードだけのボス戦もあるのだ！

ゲームで青春

TBL

出会いと別れに涙を流す、とってもリアルなボードゲームの決定版!!

3月	▶¥5,800
	▶キッド
	▶MC（ブロック数未定）

人生楽ありゃ苦もあるさ

人生をテーマにしたボードゲームといえば、「大金持ちかビンボーか」というのが多いけど、人生はそれだけじゃない！ 出会いや別れを経験したり、自分の意志を貫いたり……。そんな、生きる喜びや悲しみをゲームに反映させたのが、この『ゲームで青春』だ。プレイ前に、自分のキャラの名前、生年月日、性格や性別、血液型などを設定。「買い物マス」「仕事マス」などをめぐりながら、キャラは成長していくぞ。さらに「私生活マス」に止まると就職したり、人と遊んだり、あるいはデート・結婚だってできちゃうのだ！ ゲームは幼稚園からスタート。選択した終了年齢（20～60歳）まで、さまざまなドラマが待っているぞ。

▶心を許せる友人や恋人がいない人生は、やっぱり寂しい。交流の中で友情、愛情を育むのだ。

▲「私生活マス」に止まると、その場での行動をプレイヤーが自由に選べる。さぁ、どうする……？

◀進学、就職といった人生の転機では、プレイヤーの方針が進路に大きく反映される。

1Pモードで性格を診断してもらおう！

みんなでやるのも楽しいけど、1人だって盛り上がる！ このゲームには、1人でも楽しく遊べるよう、性格診断がついているぞ。プレイ後、選択した内容から性格を判断、さらに人生のアドバイスもしてくれるのだ。

▶1人でじっくり人生をシミュレートするのも、時には必要なことだよね。

◀最後までプレイすると、プレイヤーが取った行動を基準に性格が診断される。

発売日未定
- ▶価格未定
- ▶アスク講談社
- ▶MC（ブロック数未定）

▶自称「世紀の名探偵」江戸川ランコ登場！　それにしても、本土と連絡すら取れないこんな離れ小島に都合よく現れるなんて、こいつはいったい何者？

本格ミステリー小説の旗手、綾辻行人氏の人気シリーズである「館」を題材にしたこのゲーム。小説のゲーム化というと、どうしてもＡＶＧを想像しがちだが、これはなんとＲＰＧ！　新本格ＲＰＧと銘打たれたこの作品の、気になるストーリーは完全オリジナル。小説では表現できない、ゲームならではのトリックも用意されているのだ。もちろん敵との戦闘だって楽しめるぞ。ゲーム序盤の舞台となるのは、孤島に建てられた青屋敷。物語は主人公を含む４人が、謎めいた招待状によって、この館に呼び出されるところから始まる。だが、招待状の意味を明らかにせぬまま、館の主人である中村千織は密室で殺されてしまった。犯人は誰なのか、その目的はいったい何なのか？　悪夢の館に戦慄が走る！

アリバイ検証

館の主人、中村千織が殺された推定時刻は午前３時。犯行時刻のアリバイを全員に聞いてみたのだが……。

ミズキ（学生）
アリバイだ～？　しかも午前３時やて？　そんな時間、寝とったに決まっとるやんけ。

鬼怒川（執事）
翌日も仕事がありますので、その時間では、とうに休ませていただいておりました。

ミルコ（編集者）
そのぐらいの時間なら、あたしはまだ起きていたけど、ベッドで本を読んでいただけだから。

有馬（コック）
普段から夜更かしはしませんので、その時間にはもうぐっすりと眠っていました。

ソウイチ（俳優）
犯行時刻と推測される午前３時頃にはぐっすり眠っていたから、アリバイはないな。

おろち（メイド）
私、不眠症気味なんです。だから、睡眠薬を飲んで……眠り込んでいました。もちろん１人ですよ。

ユキヤ（主人公）
……もちろん、ぼくも眠っていたよ。だからアリバイを証明するのは無理だな。

たまみ（メイド）
１人で寝てましたよ、もちろん。そんな証明してくれる人なんているわけないですよ。

タクティカルな戦闘に注目!!

このゲームにおいて、敵との遭遇は、現実世界から異空間へ引き込まれる状態で発生する。六角形のバトルフィールドには位置と方向の概念があり、敵の側面や背面から攻撃を仕掛けることができれば、戦闘はそれだけ有利となる。また、ＮＰ（ナイトメアポイント）と呼ばれる悪夢の力を使用して魔法を使うことも可能。このとき複数の人間が所定の位置にあらかじめ移動しておくことで、より強力な共同魔法を使うこともできる。

◀戦闘は異空間のフィールド上で行われる。敵との位置関係が勝負を決める!?

◀単独での魔法攻撃を発動させたところ。派手なエフェクトが戦闘を盛り上げる。

◀３人の力を合わせて、敵モンスターにダメージを与える共同魔法。

共同魔法を発動させろ！

▼世紀の覆面レスラー、闘神サンダータイガー登場！　って、絶海の孤島のはずなのに、またヘンなのが出てきたぞ。

突如登場のこのキャラは？

◀おいおい、乱暴だなあ、他人の家のドアを勝手にぶっ壊していいのか？

◀すごい名前がついているけど、いったいどんな技なんだろう？

◀勢いはよかったんだけどね……。ドアの方が一枚上手だったみたい。

◀ご苦労様。結局役には立たなかったけど、くよくよするなよ。

  キャラクター原案：佐嶋真美

SLG

Jリーグの監督になって世界をめざせ！(仮)

大人気のJリーグを監督の視点で楽しめるサッカーチーム育成SLGが登場!!

6月(予) ▶価格未定 ▶アクセラ ▶MC(ブロック数未定)

もうサポーターじゃ物足りない！

日本チームのワールドカップ本戦出場も決まってますます加熱するサッカー人気。このゲームは、実在のJリーグチームの監督となって、思い通りのチームを育てるSLGだ。プレイヤーは選手の育成をはじめ、施設の拡張などあらゆる手段を講じてチームを強化していく。もちろん自分のチームの試合中には、選手に直接指示を与えるなどして、チームを勝利へと導くことができるぞ。また、SLGが苦手な人でも、チームの状態を把握してサポートしてくれるコーチがいるので安心だね。

▲登場するのは実在のJリーグチーム。キミの好きな選手を活躍させることだって夢じゃない。

▲試合中にはさまざまな指示が出せる。指示の中には「勝ったら○○」のようなモノで釣るタイプもある(笑)。

◀トレーニング内容は、選手ごとに細かく設定可能。いかに選手の実力を引き出せるかが腕の見せ所だ。

▶オーナーに新施設の建設を要求。でも、それなりの成績を出さないと応じてくれないぞ。

SPG

スノー・ブレイク

雪上の厳しい難所には、こたつの中でぬくぬくとウインタースポーツを楽しもう!!

1/29(予) ▶¥5,800 ▶アトラス ▶MC(1ブロック)

スキー&スノボ、どちらがお好み？

▲ジャンプした先にはゴンドラが！ コース上にはこんな危険な場所がいくつも存在する。

冬の定番スポーツであるスキーとスノーボードを満喫できる、爽快感あふれるSPGが登場するぞ。舞台は一面の銀世界……なら良かったけれど、つららが垂れ下がる洞窟や、クレバスだらけの谷間などいずれも危険な場所ばかり。こんなコースに挑むのは、スピード、加速力、操作性の異なる4名の個性派キャラ。各コースにチャレンジするためのクリアポイントを達成すれば、次なるコースへ挑戦できるぞ。キャラの能力をフルに生かして、すべてのコースを制覇しよう。

◀狭いコースではライン取りも一苦労。ライバルとの接触に気をつけろ。

▶スピードにのって長距離ジャンプ。勢いあまって除雪車に激突(笑)。

▲ステージをクリアしたときの順位によってポイントが与えられる。何度も挑戦してポイントをため、次なるコースに挑め！

AVG

ザ・キング・オブ・ファイターズ 京

おなじみのキャラクターたちが総出演！コミック版KOFがPSでゲーム化決定!!

春予定 ▶価格未定 ▶SNK ▶MC(ブロック数未定)

人気の対戦ACTがAVGで登場!!

このゲームは、講談社「覇王マガジン」で好評連載中の同名コミック（原作：夏元雅人）をゲーム化したモノだ。プレイヤーは草薙京となって世界を駆けめぐり、さまざまな出会いと闘いを繰り返しつつKOF出場を目指す。AVGならではのシナリオ分岐によって、KOF出場を共にするパートナーが変化するので原作とはひと味違った展開を楽しめるはず。

◀草薙の宿敵、八神庵。因縁の対決に終止符が打たれるか？

RPG

アンシャントロマン

本格的RPGを追求するクリエイターたちが贈る、剣と魔法の物語！

春予定 ▶¥6,800 ▶日本システム ▶MC(ブロック数未定)

高品質の3Dムービーで「魅せる」RPG！

「アンシャントロマン」は中世ヨーロッパの世界観を元に、緻密に描き込まれた3Dフィールドで繰り広げられるファンタジーRPGだ。主人公の成長を描いたストーリーの随所にはスタッフ入魂のCGムービーが盛り込まれ、見る者を惹きつけて放さない。また、基本システムは年齢に関係なく幅広い層に受け入れられるよう、シンプルなモノになっているぞ。

◀幾多の冒険と共に、主人公は徐々に成長してゆく。

ETC

イワトビペンギン ロッキー×ホッパー2 ～探偵物語～

いまやCFだけでなくゲームでも有名になったイワトビペンギンのパーティゲーム第2弾！

2/26(予) ▶¥4,800 ▶カルチュア・パブリッシャーズ ▶MC(1ブロック)/MT

新キャラも加わってさらに賑やかに！

バーチャルタレントとしてCDデビューまで果たしたロッキー＆ホッパーが装いも新たにPSに再登場。今回新しくなったストーリーモードでは、2人が探偵に扮してさまざまなゲームにチャレンジするぞ。また、前作同様シンプルだけど妙に熱くなるミニゲームは、質量ともにパワーアップ。友だちを呼んでワイワイ楽しく盛り上がろう！

◀「はたあげ」に失敗すると、頭上から5トンの岩が……。

AVG

忠臣蔵 検証赤穂事件

年末時代劇の定番「忠臣蔵」がPSに登場！ 登場人物の「義・忠臣蔵」も楽しめるぞ!!

1/22(予) ▶¥5,800 ▶東映ビデオ ▶MC(1ブロック)

事件の真相は、乱心による不幸な事故？

史実としてあまりにも有名な「忠臣蔵」をテーマにしたAVGが登場。基本は史実を満喫できるAVGだけど、プレイヤーの選択しだいで陰謀説や茶番説など、あさっての方向へ踏み込んでしまうこともあり、さまざまな展開が楽しめるぞ。また、「忠臣蔵データベース」や「江戸辞典」などもついているので、歴史にうとい人でも楽しめちゃうのだ。

◀屋敷に忍び込んで密書を奪取。もちろん戦闘もあるぞ。

SatelliTV サテライティービー

SLG

CS番組放送会社が経営できる本格派SLGが登場!!

1/8 ▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア ▶MC(10ブロック)

人気番組を放送し加入者をゲット！

▶プレイヤーの会社経営をサポートしてくれる秘書。的確なアドバイスを与えてくれる、もっとも頼れるパートナーだ。

◀実際に番組を制作するのは、このディレクターたち。良い番組を作るには、彼らの持つ能力を見抜くことも必要なのだ。

▼会社経営にはアクシデントがつきものだが、嘆いてるヒマはないぞ。こんなときこそ経営者の腕の見せどころだ！

▲加入者を増やし資金がたまれば、1000チャンネルを有する巨大放送会社にすることも可能だぞ。

ＣＳ（通信衛星）番組放送会社の社長となって会社を運営するＳＬＧ、それがこの『サテライティービー』だ。映画、スポーツ、報道など、８つのジャンルの番組を制作・放送し、より多くの新規加入者を獲得することが、このゲームの目的。加入者の獲得に影響するのは、なんといっても番組のデキで、これはプレイヤーが制作を担当させる番組ディレクターによるところが大きい。300人ものディレクターたちの中から、どの番組を誰に任せるのかを見きわめることが重要になってくるぞ。

オーバーブラッド2

AVG

前作をはるかに超えるクオリティの3DポリゴンAVG!!

夏(予) ▶価格未定 ▶CD2枚組 ▶リバーヒルソフト ▶MC(ブロック数未定)／AC

多彩なアクションを駆使して謎を解け!!

'96年夏に発売され人気を博した『オーバーブラッド』。今作「2」のストーリーは、アメリカ東部の都市"イーストエッジ"に隠された謎を、主人公アカーノが解き明かしていくというもの。水の中を泳ぐことができたり、先端にフックのついたロープを使用できたりと、主人公のアクションも多彩になり、さらに自由度の高い"謎解き"が期待できそうだぞ。

◀近未来の都市、イーストエッジに秘められた謎とは……!?

グルーヴ地獄V（ファイブ）

ECT

あの『電気グルーヴ』の初プロデュースゲーム！

1/8 ▶¥5,040 ▶SME ▶MC(ブロック数未定)

電グルがゲームを作るとこーなるのだ

電気グルーヴプロデュースによる噂の音遊びゲームがコレ。「高性能ミュージックエディタ」を使って音を組み合わせていくことで、誰でも簡単にＤＪ感覚の"音遊び"が楽しめるのだ。使用できる「音ネタ」は、電グルのユーモアセンスが溢れる７種類のミニゲームをクリアすることで入手できるぞ。多くの音ネタをゲットして、ノリノリにグルーヴしよう！

◀これがミュージックエディタ。本格的な音楽編集も可能だぞ。

新作ソフトニュース NEWS

『FORMURA1 97』の発売日が決定！

まずお知らせしたいのが、発売延期になっていた、『ＦＯＲＭＵＲＡ１ 97』の発売日が、１月15日に決定したこと。待ちこがれていたファンも多いことだし、まずはうれしい知らせだ。それではほかの新着情報を紹介しよう。まずはエニックスのＡＣＴ『ハローチャーリー』。『たまご』のチャーリーが、暴走した製鉄工場を修理するために大奮闘する。グラフィックの美しさは一見の価値あり。次にテクノソフトの『組み立てバトル くっつけっと』。200以上のパーツを組み立ててキャラを作り、トーナメントを勝ち抜く新感覚ＳＬＧだ。光栄の『ＥＮＩＧＭＡ』は、３ＤＡＣＴとＡＶＧのジャンルミックスゲーム。最後に、カプコンの『ポケットファイター』の移植決定をお知らせするぞ。詳細は今後の本誌にて！

FORMURA1 97

▶１月15日▶RCG▶SCE I▶¥5,800

◀白熱の実況中継、実在するチーム＆ドライバーなどの最新データなど、F1好きにはたまらないRCG。

ハローチャーリー

▶３月予定▶ACT▶エニックス▶未定

◀プレレンダリングされたグラフィックの美しさには驚嘆の連続。でも、ゲームはけっこうコミカルだ。

組み立てバトルくっつけっと

▶３月12日▶SLG▶テクノソフト▶¥5,800

◀組み立て、戦い、パーツを集める、の３要素を組み合わせたバトルSLG。なじみやすいキャラが魅力。

ENIGMA

▶春予定▶AVG▶光栄▶¥6,800

◀謎多き古文書をめぐり、３人の若者が未知の世界に足を踏み入れる。世界の遺跡が舞台の大作AVG。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
電車運転ゲーム
電車でGO
鉄道ファンも
「電車の運転手になりたい」と子供の頃の夢を実現できるゲームとして
ブームを起こした"電車でGO!"が、遂にプレイステーションに登場。
ボクもママもパパも運転手。ご家族みんなでお楽しみください。

PlayStation
オレっ！トンパ™
新感覚立体フィールドもイベントの数も超ブッタマゲー！
トンパがジィちゃんのカタミを取り返すため未知の大陸を大冒険。
でも敵キャラはブタでブッタマゲー。
新感覚立体フィールドを駆け抜けろ！
しかも上下左右に視点切り替えできちゃってブッタマゲー。
150以上の様々なイベントを選んで、順番関係なくクリアできる。
決まった道順のないストーリーにブッタマゲー。
アクションRPG
人気爆発！発売中
プレイステーション
対応ソフト
標準価格 ¥5,800（税別）

WhoopeeCamp
AP 169500
AP 429900
タマゲー

ARTDINK
ねえねえ、ボク、街中を
めちゃめちゃにしちゃったあ。

PlayStation

コップが倒れると、ビルが倒れる(?)いままでだれもつくらなかった、新システム。「ドミノ連鎖型アクションゲーム」登場!

〈'98年1月8日(木)発売予定〉

■予定標準価格 5,800円(税抜)

このソフトはセブンイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーの各店でも販売する予定です。
但し、一部店舗においてはお取り扱いしない場合がございますので、ご了承ください。

ドミノ君もとめられない勢いでヒット中の"FUNNY GENE"が歌うファーストシングル"KICKがカンジン"(『ドミノ君をとめないで。』テーマ曲)。In Store Now
MUSIC BENDERS Distributed by KING RECORDS KIDS-70002 ¥1,020 (tax inc.)

ドミノ君 GOODS PRESENT

Ⓐ賞 ドミノ君デイパック

Ⓑ賞 ドミノ君/ドミーナちゃんペア枕

Ⓒ賞 Tシャツ(いずれか1枚)

Ⓓ賞 キーホルダー(いずれか1個)

応募方法とかくわしいことは応募要項を見てね。グッドラック!
('98年2月末日締切・当日消印有効)

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

FlipFlop
Productions

Z

P

A

E

F

N

S

G

D

B

P′

Z

海と大地の振り子が揺れる。

Neo ATLAS

新世界発見シミュレーションゲーム 1998年2月発売予定 予定標準価格5,800円（税抜）

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

PlayStation

勇者、覚醒。

封印、解放。

FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印

好評発売中
価格6,800円(税抜)

■インターネットのホームページもご覧ください。(特典あり)　http://www.tgl.co.jp

夢色くらぶ会員募集　TGLのファンクラブです。入会金1,000円、年会費3,000円です。お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで!

本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651

ZOOM・X
PlayStation
THE MATCH GOLF
ザ・マッチゴルフ
メンタル革命
「メンタルゲージ」が
ゴルフゲームを変える!
小さい子から女の子まで ゴルフを知らなくてもダイジョーブ!!
個性あふれるキャラクターが 手に汗にぎる1対1のバトル!!
有名声優を ジャン!ジャン!起用!!
広中雅志 屋良有作 郷里大輔 津賀有子
山崎和佳奈 鶴ひろみ 緒方恵美 八奈見乗児
ファン必携!!
購入者の中から先着3000名の方に
オリジナルシングルCD（出演声優勢ぞろい!）を
プレゼント!!
'98年1月22日発売!!
制作・販売／ズーメックス株式会社 〒105 東京都港区芝2-29-12 サンシャイン6ビル4F TEL 03-5232-9831／FAX 03-5232-9836 開発／有限会社マーブル
価格：5，800円（税別）

好評発売中 ¥5,800

~GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1944~

鉄の記憶

7つの攻略 SEVEN ADVICES

歯応えがかなりあるハードモードでのクリアに四苦八苦している貴方に、
とっておきの攻略方法をお教えしよう。

1. 銃の加熱に気をつけろ！

本ゲーム特有のシステム（銃加熱機能）は、通常弾を連続発砲すると銃が加熱し、数秒間使用不能となってしまう。画面下のゲージをよく見て、残り僅かになったらトリガーから指を離そう。

敵目前で弾が…!

2. 隊長機(ボス)は、出現直後から撃ちまくれ！

各ステージの最後に出現する隊長機は、登場直後からダメージを与えることができる。特殊武器を連続使用し反撃前に隊長機のゲージを減らしておくことが秘訣だ。

3. 特殊武器を使いこなせ！

CUSTOM（[illegible]弾）、CONBINATION（威力最大、爆風で周囲の敵にもダメージ）、SPECIAL（画面全体の敵に均等ダメージ）の3つの特殊武器。どのステージには、どの特殊武器が有効か、特性をよく理解し、少しずつクリアしてほしい。もちろんゲームの記録にはメモリーカードが対応している。

4. ガンコンを使え！

本ソフトはガンコンを使用することにより、より楽しくプレイ出来るように作られている。また、通常弾には弾数制限がないため、思い切り撃ちまくってほしい。

5. 通常コントローラでの秘密の操作方法

通常コントローラでは、L1、L2ボタンをそれぞれ押すと、照準を一瞬に画面端に移動することができる。「ガンコンでないとクリアできないかも…」と思っている貴方！あきらめないで試してみてくれ！

6. 敵の弾道を見極めろ！

敵が発射するミサイル、手榴弾の数々は、すべて撃ち落とすことができる！その上、撃ち落とした弾が爆発して周囲の敵に大ダメージを与えることができる！
弾道を見極め、周囲の敵を引き付けて一気に壊滅させられれば、クリアへの道も近づくだろう。

迫りくる弾!!

7. 先制攻撃で体当りを阻止しよう！

体当りを受けると かなりのダメージが…

装甲車、ジープの類いは、プレイヤーに体当りを仕掛けるものが多い。しかも体当りで失う時間は莫大な数値だ。
画面奥にそれらの影が確認できたら、特殊武器、通常弾等、ありとあらゆる手段で先制攻撃し、体当りを阻止しよう。
タイムアウトでのゲームオーバーほど、悔しいものはないからな。

「ライフタイム」を競うのもよし、高得点のS（スペシャル）ランクを目指して競い合うのもよし。君達の工夫で面白さ100倍!!

対応 Guncon

相棒(コイツ)は銃だけでいい。

2人同時プレイなどというヤワな奴はいらない。
ストイックに1人、正面からやるのがいい。
相棒はこいつだけでいい。

さあ何も迷うことはない！[illegible]
敵との接触は、もうすぐだ。
プレイステーション用ガン・シューティング・ゲーム
「ガンツ ウエスタン フロント ジューン 1944」、発売中！

ELECTROCOIN JAPAN CO., LTD.
エレクトロコインジャパン株式会社
〒105 東京都港区浜松町1-10-11 [illegible]ビル7F TEL.03-5530-8040(代)

大陸のどこかにいるポムを見つけ出し、ポムの村を発展させる。
どきどきアクションRPGとすくすく育成SLGの究極合体！
豊富なアニメパターンと多彩なアクション！
可愛いキャラクター達がとにかく動く！
プレイステーションの機能を活かしたド派手な演出も盛りだくさん！
いろんな楽しさが満載のこみゅにてぃぽむにご期待下さい。

村の家畜メエメエが何者かに食べられてしまった！
これを伝説の獣ポムの仕業と思いこんだ村人達は
ポムを退治しようと言い出す。
そんな村人達にポムの無実を証明するため、一人の少女が立ち上がった。

好評発売中 5,800円（税抜）

メルヘンチックな どきどきあくしょんRPG＋すくすく育成SLG

こみゅにてぃぽむ オフィシャルガイドブック
(株)光栄より発売中

こみゅにてぃぽむ ガイドブック
(株)新声社より発売中

応募方法 ソフトに同梱されているユーザーアンケートはがきを返送された方より抽選で上記アイテムどちらかをプレゼントさせていただきます。応募締切：98年1月末消印有効 注意事項：すでに発送された方は自動的に対象となります。プレゼントの指定はできません。予めご了承ください。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

スタッフ募集（経験者のみ）
職 種：1. プログラマー 2. CGデザイナー 3. ゲームデザイナー
応募方法：希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます
応 募 先：〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F (株)フィルインカフェ採用担当係

www.fillincafe.co.jp

株式会社フィルインカフェ
〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F TEL.03-5261-1311

PlayStation

TOSHIBA EMI

恋愛シミュレーション

あなたとずっといっしょ....ゲーム関連商品、続々と発売!

■OPENING/ENDING Single「REMEMBER ME/BYE BYE MY HANDY LOVE」
Performed By Matilda
[好評発売中!
TYDY-2093 ¥971(税別)
発売元:東芝EMI(株)]

■GAME MUSIC CD
['98年2月発売予定
発売元:東芝EMI(株)]

■フィギュア
小野寺桜子/並木智香/石塚美樹
['98年3月発売予定 発売元:(株)新声社]

■デスクカレンダー/ファイルetc....
['98年2月発売予定 発売元:(株)新声社]

■コミックマーケット
(12/28,29:東京ビッグサイト)の新声社ブースにて限定グッズ販売決定!!

■キャラクターデスクトップユーティリティ
['98年5月発売予定(Win95専用)
発売元:東芝EMI]

■ゲーメストEXムック「ずっといっしょ(仮)」
['98年2月発売予定 発売元:(株)新声社]

予約キャンペーン実施中!

発売前にご予約いただいたお客様の中より抽選で
限定クリスタルフィギュア
(小野寺桜子/並木智香/石塚美樹)
各500名様(計1,500名様)プレゼント!
更に予約先着4500名様に
限定オリジナルトレーディングカード
(9枚入り/3種)
各1,500名様(計4,500名様)プレゼント!
更に更に初回特典として
声優サイン入り色紙
を全員にプレゼント!詳しくは店頭にて!!

(フィギュア、トレーディングカードの種類の指定はできません。
また、当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます)

ここでもいっしょ。メディアミックス展開。

ラジオ

■文化放送「鈴木真仁のプリンセス倶楽部」
(毎週土曜26:30〜27:00)にて1月より「ずっといっしょ」コーナー展開開始!

■新声社「月刊コミックゲーメスト」
にてコミック連載決定!

ひみつの、関係。

● 「ずっといっしょ」とは?

「えっ、いきなり女の子と同居!?」
両親の都合で一人暮らしをすることになった主人公(プレイヤー)がひょんなことから女の子と同居するはめに......。学校のみんなに知られたら即退学!この同居の事実を隠しつつ意中の女の子のハートを射止めるのが最終目的の学園純愛コメディー

'98年2月発売予定
予価¥5,800
(税別)
©1998TOSHIBA EMI

女の子の細やかな感情を表現!
トライエモーションシステム

自由な設定が可能!
クロススケジュールシステム

とにかく個性豊かなキャラが織り広げる学園ドタバタコメディー

折笠愛(並木智香役)/笠原弘子(石塚美樹役)/根谷美智子(小野寺桜子役)他豪華声優陣出演!

東芝EMI株式会社エンタテイメントソフト事業本部 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ユーザーサポートTel:03-5512-8660 ※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It!」でもご覧いただけます。 http://www.toshiba-emi.co.jp

お店を開いて、もうけて、ギャフン！

- 1人から6人までプレイ可能、ワイワイ遊べます
- ゲームに登場するお店には、実際にあるお店もたくさん登場
- お気に入りのキャラクターでトップテナント オーナーを目指しがんばりましょう

'98年2月12日発売予定
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格￥5,800（税抜）

※画面は開発中のものです。

テナントウォーズ

©1998 KID

新しいキッドから2つのボードゲーム登場！

キッドの新ブランド、『ワイワイキッド』から、発売！！

運だけじゃ楽しくない！新感覚のボードゲーム

- なんと、サイコロ（ルーレット）が無い
- 好きな人と恋愛・結婚ができます
- なりたい職業になれます
- 思い通りの青春をつくることができます

'98年3月発売予定
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格￥5,800（税抜）

※画面は開発中のものです。

ゲームで青春

©1998 KID

KID Kindle Imagine Develop 株式会社キッド 〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com

電撃ランキングステーション

今号の集計期間
11月24日～12月7日

売り上げTOP20

ほのぼのムードが人気の秘密!?
『バーガーバーガー』が初登場2位!

ギャロップレーサー2

競馬シーズンが追い風になったか、前回に続いて1位をキープ！　競馬ビギナーの彼女といっしょに、冬はこたつで対戦プレイなんていいんじゃない？

■テクモ
■11月20日■RCG
■¥5,800■28,736

前回 1

バーガーバーガー

ユニークなハンバーガーが作れるこのゲーム。「チンジャオロースー納豆バーガー」なんてゲテモノもＯＫのメニュー開発が、実はかなり楽しいんだよね。

■ギャップス
■11月27日■SLG
■¥5,800■27,298

初登場

アインハンダー

３Ｄ演出を自然に多用したノンブレイクＳＴＧ。ゲームオーバー後の戦績評価画面にアツイものがあるよね。キミの戦績は、うまくまとまっているかな？

■スクウェア
■11月20日■STG
■¥5,800■25,933

前回 2

ぷよぷよSUN 決定盤

もはや風格さえ感じさせる定番ソフト。新システムの〝太陽ぷよ〟をうまく使って、一発逆転を狙おう！　パーティには欠かせない1本だね。

■コンパイル
■11月27日■PZG
■¥4,800■20,770

初登場

みんなのGOLF

この人気はどこまで続くのか！　ロングランヒットの怪物ソフト。新バージョンのＣＭも放送中で、まだまだ勢いは衰えてない様子だ。

■SCEI
■7月17日■SPG
■¥4,800■18,133

前回 3

順位	タイトル / メーカー / 発売日 / ジャンル / 本数	
6	加藤一二三九段 将棋倶楽部 ■ヘクト／11月27日／TBL／8,412	初登場
7	A5 A列車で行こう5 ■アートディンク／12月4日／SLG／8,393	初登場
8	ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!! ■ジャレコ／11月20日／SLG／7,744	初登場
9	ファイナルファンタジーⅦインターナショナル ■スクウェア／10月2日／RPG／7,597	前回 11
10	パチスロ完全攻略クランキープロ ■日本シスコン／10月2日／ETC／6,777	前回 13
11	モンスターファーム ■テクモ／7月24日／SLG／6,764	前回 10
12	フロントミッション セカンド ■スクウェア／9月25日／S・RPG／6,482	前回 12
13	ダービースタリオン ■アスキー／7月17日／SLG／6,394	前回 17
14	バイオハザード ディレクターズカット ■カプコン／9月25日／AVG／6,332	前回 9
15	パワーステークスGrade1 ■アクエス／10月9日／ETC／5,835	前回 8
16	マジカルドロップⅢ～よくばり特大号!!～ ■データイースト／10月30日／PZG／5,767	前回 14
17	ブレス オブ ファイアⅢ ■カプコン／9月11日／RPG／5,215	前回 15
18	MOON ■アスキー／10月16日／RPG／4,783	前回 16
19	ファイティングイリュージョン～K-1リベンジ ■エクシング／9月11日／SPG／4,605	前回 5
20	ブラッディロア ■ハドソン／11月6日／対戦ACT／4,586	前回 6

21位以下のタイトル

メルティランサーRe-inforce（イマディオ／12月4日／SLG）　サガ フロンティア（スクウェア／7月11日／RPG）　ファイナルファンタジータクティクス（スクウェア／6月20日／S・RPG）　ストリートファイターコレクション（カプコン／10月23日／対戦ACT）　ＣＯＯＬＢＯＡＲＤＥＲＳ２ Killing Session（ウェップシステム／8月28日／SPG）プロロジック麻雀 牌神（アクエス／1月31日／TBL）　ハードブロウ（ＥＡＶ／7月31日／SLG）　ファイナルファンタジーⅣ（スクウェア／3月21日／RPG）

注目! A5 A列車で行こう5

今号の注目ソフト

鉄道会社の経営と都市開発が楽しめる、人気シリーズ最新作。グラフィックやシステムなど、さまざまな面で進化を遂げた。新しいファンも巻き込んで、7位に初登場

もうすぐTOP10　ダービースタリオン

なんと、ここに来て『ダビスタ』のセールスが再浮上！　冬競馬の盛り上がりが影響したのだろうか。まさに定番ソフトの底力を見せつけた結果となった。長く楽しめるソフトだしね。

前評判 TOP20

順位	タイトル	メーカー/発売日/ジャンル/得点	前回
1	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ/12月23日/RPG/19,753	前回 1
2	チョコボの不思議なダンジョン	■スクウェア/12月23日/RPG/9,447	前回 6
3	パラサイト・イヴ	■スクウェア/3月19日/RPG/9,232	前回 3
4	ゼノギアス	■スクウェア/2月11日/RPG/9,017	前回 4
5	バイオハザード 2	■カプコン/1月29日/AVG/8,987	前回 7
6	ノエル〜ラ・ネージュ	■パイオニアLDC/2月下旬予定/ETC/8,803	前回 2
7	悠久幻想曲 2nd Album	■メディアワークス/3月26日/SLG/8,159	前回 8
8	グランツーリスモ	■SCE I/12月23日/RCG/6,441	前回 11
9	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス/未定/RPG/6,191	前回 9
10	鉄拳 3	■ナムコ/未定/対戦ACT/5,992	再登場
11	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	■ライトスタッフ/12月25日/RPG/5,750	前回 10
12	桃太郎電鉄 7	■ハドソン/12月23日/TBL/5,527	前回 20
13	リアルロボッツファイナルアタック	■バンプレスト/1月8日/ACT/4,201	前回 12
14	精霊召喚〜プリンセス オブ ダークネス〜	■翔泳社/3月/S・RPG/3,173	初登場
15	バトルアスリーテス大運動会 オルタナティヴ	■インクリメントP/1月15日/SLG/3,131	初登場
16	ときめきメモリアル(ベスト)	■コナミ/12月25日/SLG/3,096	初登場
17	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス/3月下旬/RPG/2,996	前回 14
18	ときめきメモリアルドラマシリーズ〜Vol.2 彩のラブソング	■コナミ/3月19日/AVG/2,874	前回 17
19	幻想水滸伝 Ⅱ	■コナミ/未定/RPG/2,433	再登場
20	ひざの上の同居人(パートナー)	■カルチュア・パブリッシャーズ/春予定/SLG/2,354	再登場

読者人気 TOP10

順位	タイトル	メーカー/発売日/ジャンル/得点	前回
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア/1月31日/RPG/18,464	前回 1
2	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア/6月20日/S・RPG/8,802	前回 2
3	バイオハザード(ディレクターズカットも含む)	■カプコン/96年3月22日/AVG/7,085	前回 5
4	悠久幻想曲	■メディアワークス/8月28日/SLG/5,970	前回 4
5	女神異聞録ペルソナ	■アトラス/96年9月20日/RPG/5,927	前回 6
6	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ/95年10月13日/SLG/4,643	再登場
7	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	■ガスト/5月23日/RPG/4,423	前回 9
8	フロントミッション セカンド	■スクウェア/9月25日/S・RPG/4,393	再登場
9	ワイルドアームズ	■SCEI/96年12月20日/RPG/3,537	前回 7
10	ダービースタリオン	■アスキー/7月17日/SLG/3,317	前回 10

移植希望 TOP10

順位	タイトル	ジャンル/機種/得点	前回
1	真・女神転生シリーズ	■RPG/SS,SFC/9,447	前回 6
2	サクラ大戦シリーズ	■S・RPG/SS/8,588	前回 1
3	スーパーロボット大戦F	■RPG/SS/7,729	前回 2
4	スレイヤーズ ろいやる	■RPG/SS/6,656	前回 5
5	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	■S・RPG/SFC/5,970	前回 10
6	聖剣伝説シリーズ	■A・RPG/GB,SFC/5,307	前回 4
7	ポケットモンスター	■RPG/GB,N64/4,864	前回 9
8	センチメンタルグラフティ	■SLG/SS/4,423	前回 7
9	ファイアーエムブレム	■S・RPG/FC,SFC/4,201	前回 8
10	悠久の小箱	■ETC/SS/3,537	再登場

ランキング・チェック

今回もまた、前評判ランキングと売り上げランキングの、あまりにも大きな違いに驚かされる結果となった。

売り上げ第1位、第2位の「ギャロップレーサー2」と「バーガーバーガー」は、前評判上位にはなかなか登場してこないタイトルだろう。それが「ギャロップレーサー2」が前回から続けて第1位を守って、『バーガーバーガー」は初登場第2位である。「ギャロップレーサー2」は冬競馬が盛り上がりつつあるときに発売されるなど、ライトユーザーと呼ばれる層の厚いPSでは、やはり時流に乗った販売戦略が功を奏するようだ。ゲーム雑誌を熱心に読むようなタイプではないユーザーが確かに存在するということ。それが、PSのおもしろいところだろう。

また、そうした層をとらえているとされているのが、コンビニ流通だ。(基本的に)いつでも好きなソフトを買うことができるという手軽さが受けたのだろうか。ただ、本当にライトユーザーといわれる人々がコンビニを頻繁に利用しているのかどうか……それを真正面から検証したデータは、実はないのだが。しかし現実に『ギャロップ〜」と「バーガーバーガー」はコンビニ流通で数字を伸ばしている。一説には全PS市場の5分の1の規模を占めるにいたったというコンビニ流通。このまま成長を続けていくのかどうかは現時点では判断できないが、(いわゆるゲーム業界の常識から見れば)予想外のヒット作を生み出す下地となる、その役割を果たすということは、今後も続いていくだろう。

それ以外のランキングを見てみると、またこれが動きが少ない(苦笑)。

発売直前に迫って、ようやく『チョコボの不思議なダンジョン」が前評判第2位に入り、発売延期が発表された「ノエル〜ラ・ネージュ」は、やはり順位を下げた。

また、前評判第16位に「ときめきメモリアル〜forever with you〜(ベスト)」が初登場し、読者人気第6位に、同タイトルが久々再登場している(ベストではない)。「『ときめき』人気、いまだ衰えず」を強くアピールする結果となった。

PS移植化計画 vol.64

『ヴァンパイアセイヴァー2』をPSに!

今回のPS移植化計画は、カプコンの『ヴァンパイアセイヴァー2』。アーケードで大ヒットした名作格闘ACT「ヴァンパイア」シリーズの最新作です。『ヴァンパイア』といえばパンチ&キックボタンを弱→中→強と順番に押すと連続攻撃になる「チェーンコンボ」が有名ですが、その個性的なキャラクターも見逃せない魅力の1つ。『セイヴァー2』では魔界の住人たちが総勢17体もそろって死闘を繰り広げていくので、興奮度もさらにアップなのです。これまでPSには第1作『ヴァンパイア』しか移植されていません。いきなり『2』は無理でも、せめて、せめて『セイヴァー』はお願いしていきたいところです、いや、まったく。

PSへの移植の可能性は?

今回の移植化計画についての可能性をカプコンの広報さんに聞いてみたところ「現在では、『セイヴァー2』の移植についての予定はありません」とのこと。やはりPSのハード性能だと移植は難しいのでしょうか。でも、これまで数々の名作をPSに移植してきたカプコンさんならきっと実現してくれるハズ。アナタからの移植希望のおハガキをお待ちしています!

▶新システム・ダークフォースを使ったバトルが展開。

◀『セイヴァー』から追加された新キャラの1人「ジェダ」。

※画面写真はすべてAC版『ヴァンパイア セイヴァー』のものです。

12月26日 今年もあとわずか。今年最後の情報と、来年のビックな情報をニュースでキャッチしよう!

1000万台ありがとうキャンペーン、残りあとわずか!

「プレイステーション1000万台 ありがとう」プレゼント─12月31日まで─

SCEIから感謝の気持ちをこめたオリジナルPSのプレゼント。応募のしめ切りは12月31日まで! とにかく急げ!!

今年末、ＰＳの国内生産出荷累計が、1000万台に達することになったぞ！ '94年12月3日の発売開始以来、わずか3年で達成されたこの記録には、本当に驚きだ。あわせて11月末にはソフトの総タイトル数も、1000タイトルを突破したことが発表されたぞ。そこでＳＣＥＩから、ＰＳユーザーに対する感謝の気持ちをこめたプレゼントキャンペーンが実施されることになった。その名も「プレイステーション1000万台ありがとう」プレゼントキャンペーンといい、期間中ＰＳ本体やソフトを購入した人に渡される応募ハガキを送れば、特別仕様の「ＰＳ本体」（100名）「デュアルショック」（1000名）「メモリーカード」（１万名）を抽選でプレゼントするというモノ。特製仕様というだけあって、ＰＳは「ミッドナイトブルー」、デュアルショックは「スウェードブラック」、メモリーカードは「シルバー」の、めちゃ渋い色使いになっているのだ。応募のしめ切りは12月31日（消印有効)。非常に価値のあるこのプレゼント商品、これらを手にする幸せ者はいったい誰だ？

●応募要項:店頭でＰＳ本体かソフトを購入、応募ハガキをもらう。※応募の際、商品の選択はできない。また、しめ切りは12月31日（消印有効）。

当たればこれがキミの手に

▲これがスウェードブラックの「デュアルショック・コントローラ」だ。少しざらつくスウェードが、ちょうど手に良くなじむ。

▶従来のメモリーカードより白さがきわだつ、シルバー仕様。このプレゼントは当選者数も多いので、当たるチャンスも大きいぞ！

◀文字通り、深い蒼の「特製プレイステーション本体」。付属のデュアルショック・コントローラも本体と同じミッドナイトブルーでシックにまとめられている。世界でたった100台の逸品。

ジグソーパズルを合計9名様にプレゼント!!

「トゥルー・ラブストーリー」ジグソーパズル─1月5日発売─

ジグソーパズルにプラチナカードが付いた限定グッズが発売!

11日には本編のスペシャル版「～Remember My Heart～」も発売され、人気再沸騰の『トゥルー・ラブストーリー』。そのジグソーパズルが発売されるぞ！発売する商品は300ピースのものが２つと1000ピースが１つ。また、どのパズルにも特製のスペシャルカードが入っているのだ。今回は３種のパズルを各３名様づつ、計９名様にプレゼントします。

▲これは300ピースのモノ。どのケースにも、必ずカードがついてるぞ。

「トゥルー・ラブストーリー」ジグソーパズル
▶1月5日発売 ▶アップルワン
▶¥1,800(300ピース)/¥3,300(1000ピース)

応募要項：ハガキに住所、氏名年齢、電話番号を明記の上、Ｐ.237のおたよりのあて先、「TLS」係までお送り下さい。しめ切りは１月14日（消印有効）です。

※「TLSパズル」プレゼントの当選者発表は発送を持って代えさせていただきます。

新製品 New

『チョコボの不思議なダンジョン』のキャラクターが、早くもカードダスに登場だ!

カードダス『チョコボの不思議なダンジョン』─発売中─

プリズムカード、ゲットだぜ!

12月23日に発売された『チョコボの不思議なダンジョン』。その魅力あるキャラクターが、早くもカードダスになって登場だ！ チョコボやモンスターのイラストを中心に構成されたカードは、全部で42種。うち６枚は豪華なプリズムカードになっているぞ。コレクターズアイテムとして、ファンなら集めずにはいられないこのカード。全国の百貨店、おもちゃ屋などにあるカードダス自販機で手に入れることが可能。価格は４枚１組で100円（税込み）だ。

◀コレがウワサのプリズムカード。６種すべてゲットしよう！（実際の商品とは若干異なります）

カードダス『チョコボの不思議なダンジョン』
▶発売中 ▶バンダイ
▶100円(税込)

トピック

映画＆TVアニメで盛り上がる「SPAWN」!! アメコミ界のニューヒーローが日本を席巻!

「SPAWN」1月1〜3日・フジTV系で放送(アニメ)

話題の「SPAWN」、アニメ版がTV初登場! 来春には劇場でもロードショウだ!!

'98年元旦、アメリカ生まれのニューヒーローがTVに初登場! 1月1日〜3日、フジTV系で「SPAWN」のアニメを放送するぞ。放送される作品はアメリカで今年の5月〜6月に放映された全6話。この「SPAWN」は、トッド・マクファーレンの原作の作品で、コミックスの創刊号は170万部のセールスを記録、キャラクター・フィギュアは1千万体を売り上げ、現在世界40カ国の16言語で発売されている人気コミックなのだ（日本語版は小社刊）。新ヒーローの勇士を見られる絶好のチャンスを見逃すな!!

▶これがアニメバージョンの1シーン。アニメも実写も、どちらも魅力あふれるヒーローだ! もちろんマンガも読んでね。

「SPAWN」は来年春、劇場でも公開予定。こちらCGを駆使した実写版だ。このオリジナル・フィギュア付き前売券が、1月10日より全国の主要劇場で発売されるぞ。このフィギュアは日本未発売の限定品。超レアアイテムになること間違いなしの商品なのだ!!

◀前売り料金に¥2200追加すれば手に入るぞ。売り切れ前に急げ!

TVアニメ:1月1日〜3日 CX系
映画:'98年春休みロードショウ/'98年1月10日より主要劇場にて「スポーンオリジナルフィギュア」付前売券発売

CD

永遠のときめき、伝えたい…。金月真美のニューアルバムが発売決定!

金月真美「K-BRAND」—2月4日発売

「ときメモ」CDシリーズから、選りすぐりの12曲をカヴァーしたアルバムなのだ。

本誌P108のシークレットトップ! ときめきメモリアル」でも紹介した通り、金月真美さんのニューアルバムが発売されるぞ。タイトルは「K－BRAND」。多くの名曲を生み出してきた「ときメモ」CDシリーズの中から12曲を選び、金月さんがカヴァーしたもの。オリジナルとはひと味違う曲の数々は、懐かしさと新しさ、両方を感じることができるはず。あたらしい"ときめき"、金月印のすてきな贈り物は来年の2月4日発売だ。発売記念イベントも行われる(下囲み参照)ので、ファンは要チェック!

◀金月ファン、詩織ファンはもちろん、「ときメモ」を知らない人にもぜひ聴いてほしいアルバムだ。

▼PS編集部にも遊びにきてくれたのだ! こんなことならちゃんと片づけておくべきだった……。(後悔)

金月さんが来たぞ!!

「K-BRAND」
▶2月4日発売
▶¥3,059(税込)
▶キングレコード

真美ちゃんに会えるチャンス!

金月さん参加の発売記念イベントが行われるぞ。歌がメインのステージで、アルバムの予約・購入者を対象に、各店で整理券を配布するぞ。

日付	会場	問い合わせ先(TEL)
1月18日	郡山:新城ホール	三野屋郡山店 0249・22・7797
1月25日	横浜:西公会堂	シアル音楽館 045・311・1745 アニメイト横浜店 045・403・6990
1月31日	金沢:KOHRINBO 109ホール	KOHRINBO 109ヤマチク 076・220・5010
2月1日	名古屋:GROOVE!本店 6Fイベントホール	GROOVE!本店 052・671・8989 アニメイト名古屋店 052・453・1322
2月7日	広島:デオデオ本店 7Fサテライトスタジオ	デオデオ本店 082・247・5111
2月8日	神戸:ディスクピア三宮一番館ホール	ディスクピア三宮一番館 078・232・2398
2月8日	京都:ビーバー京極店 京極東宝ビル3Fホール	ビーバー京極店 075・255・0734
2月14日	福岡:キャビンホール	アニマップ福岡本店 092・731・5256
2月15日	宮崎 (株)西村本店 6Fホール	(株)西村本店 0985・24・4141

※12月24日より、各店舗で整理券配布予定。定員に達ししだい終了。

館林見晴1stアルバムもリリース

さらにうれしいニュース! 「ときメモ」の隠れキャラにして人気キャラ、「館林見晴」のファーストアルバムの発売も決定したぞ! CDシングル曲「もしも私が天使だったら」を含む全13曲の構成(うち2曲はインストゥルメンタル)。初回限定版はピクチャーCDになっているぞ。発売日は1月21日。館林見晴の透明感あふれる歌声に、「天使」が見える気がする?

「Dream of you…」
▶1月21日発売
▶¥3,059(税込)
▶キングレコード

ハミ出し情報:「SPAWN」情報ダイヤルは03-3589-7594(BOX700#)です。

イベント

'98年の超大作を先取り体験だ！

「東京ゲームショウ'98春」―'98年3月21・22日／幕張メッセ―

ゲームの祭典「東京ゲームショウ」が、幕張メッセで開催決定！ 広い会場を埋め尽くす、大量のゲームを遊び尽くそう！

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（略称：ＣＥＳＡ）主催の「東京ゲームショウ」。待望の次回開催内容が決定したぞ。４回目となる春のゲームショウは、前回（秋）に引き続き幕張メッセ（千葉県千葉市美浜区）を会場に、来年の３月21・22日に行われることに決定。今回は８つの展示ホールを使用し、展示面積は前回を上回る約54,000平方メートル。広い会場内には約90社のメーカーが参加する予定で、展示される新作タイトルは500を超える見込みだ。もちろんこの中にはＰＳ以外のタイトルも含まれているが、数多くのＰＳ新作タイトルが出展されることは間違いない。各メーカーの'98年新作ソフトをいち早くプレイできるのはモチロンのこと、体験版ソフトやグッズプレゼントなどもあり、ユーザー必見のイベントになることは確実だぞ。今回は開催日が春休みということもあり、前回（約15万人）以上の来場者数が予想されているが、今後の大作を先取り体験できるチャンス！ 気合いを入れて参加しよう!! 入場料は中学生以上が前売り800円、当日は1,000円、小学生以下は無料となっている。前売は首都圏の主要プレイガイド等で２月１日に発売予定だ。

▲今年の春に開催されたときの模様。このときは「鉄拳３」のＰＳ移植が緊急発表され、ナムコのブースでは歓声があがっていた。スクウェアの「ＦＭオルタナティヴ」も発表されたのだ。

▶秋の開催では、会場が"東京ビックサイト"から、この春にも使用する"幕張メッセ"に。早朝から入場待ちの行列ができるほどの盛況ぶりで、会場は真夏のような熱気に包まれていた。

今年の１月１日から12月31日の間に、日本国内で発売された（または予定）ソフトウェアの中から優秀作品を選考し、表彰する「CESA大賞'97」の開催も決定した。前回は「サクラ大戦」（SS）がグランプリを受賞したこの選考、今年もユーザーによる投票で、受賞作が決定されるぞ。一般投票は'98年２月20日～３月22日。ハガキ、インターネット、電話で受け付けます。

▲前回のグランプリ、「サクラ大戦」（SS）。果たして今年のグランプリは？ ノミネート作の発表は今後のニュースで紹介するので、お楽しみにね。

本誌読者にプレゼント！

この「ゲームショウ」の入場券を20組40名様にプレゼント！ ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号を明記の上、下記のあて先までお送り下さい。〒104-0033 東京都中央区新川1-28-4「東京ゲームショウ'98春」チケットプレゼントDPS係

東京ゲームショウ'98春

開催日：98年3月21・22日（20日は特別招待日）

場所：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）

ＪＲ京葉線・海浜幕張駅から徒歩５分

＊「チケットプレゼント」の応募しめ切りは３月５日（消印有効）です。なお当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

新製品 New

PSの人気ソフトがゲームセンターに登場する！

COOL BOARDERS ～ARCADE JAM～

ゲームセンターでももちろん、クールに決めるのだ！

ＰＳで人気のスノーボードシミュレーション「クールボーダーズ」がアーケードに登場するぞ！ アーケード版はＰＳソフトの「クールボーダーズ２キリングセッション」がベース。トリックポイントのあるコースを４人で滑り、トップになれば次のコースに進める、レース法式になっているぞ。難易度の違う２つのモードと計７つのコースが用意され、レース中は４人のボーダーと順位を競うことになる。トリックポイントの点数に応じ、ブースト（速度アップ）が使える機能や、最終コースクリア時にエンディングが追加されるなど、ＰＳ版をやり尽くした人でも楽しめる作りになっているぞ！ １月下旬より稼動開始の予定。いまからＰＳで特訓しよう！

▶選択できるボードデザインは全18種には、ボーダーに人気のバートン・スノーボード社の最新モデルが登場するぞ。

Ⓒ1998 UEP Systems, INC

「COOL BOARDERS～ARCADE JAM～」
▶スノーボード・シミュレーション
▶1月下旬
▶ウエップシステム

トピック

ネオジオボウル千葉と福井にOPEN！

ネオジオボウル千葉浜野／福井

SNKの新感覚アミューズメントパークが2カ所でオープン

音と光の演出で、まったく新しいボウリングの遊び方を生み出したネオジオボウルが、千葉県と福井県にオープンしたぞ。この施設にはボウリング場のほか、ゲームセンター、カラオケ、カフェテラスなども併設されていて、まる１日存分に遊ぶことができるのだ。近くに住む人はぜひ遊びに行ってみよう！

◀▲昼間は普通のボウリング場。だが夜（19時以降）になると暗闇にボウルとピンが光る、ハイパーボウリングに変身するぞ！

ネオジオボウル千葉浜野

所在地：千葉県千葉市中央区浜野町
最寄り駅：JR内房線浜野駅から徒歩10分

ネオジオボウル福井

所在地 福井県福井市新保町「POWER CITY FUKUI ワイプラザ」B棟２階
最寄り駅：JR北陸本線福井駅から車で10分か京福電鉄越前新保駅から徒歩10分

『聖霊』2大企画!!

SCEI&DPS PRESENTS

SCEI主催ハイスコアアタック&DPS特別セル画プレゼント実施!

ファンタジーというテーマに真っ向から取り組んだ演出と美麗なムービーが話題のガンＳＴＧ『幻世虚構 聖霊機導弾』。61号でもお伝えした通り、今、そのハイスコアアタックが実施されているぞ！　賞品は左の写真にある、特製ジャケット、特製アタッシェケースの２種類。いずれも超本格的なグッズなので、〝使える〟ことマチガイなし。キミのテクニックを全国の強者たちと競え!!

▲ハイスコアの基本は、やはりコンボショット。詳細は下に解説しているので、ぜひ試してみてほしい。キミのスコアが飛躍的に伸びるはずだ。

●応募先&しめ切り

●応募先：〒107　東京都港区赤坂7-3-37　プラースカナダ2F（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント聖霊チャンピオンシップ選考委員会
●必要事項：ハイスコアを出した時の画面写真（ビデオプリンター可）、住所、氏名、年齢、電話番号　●しめ切り：'98年1月31日（消印有効）

コンボヒットでハイスコアを狙え!!

このゲームには、対戦格闘のようなコンボヒットが存在している。敵を連続して撃つことができればどんどんポイントに対する掛け率が上がっていくのだが、これをバリバリに活用しなければ全国レベルで争うようなハイスコアが出ないのは明らか。武器によって最大コンボ数が異なるので、自分なりに練習してみよう。

DPS読者だけに贈る

オープニングムービー

50名様

セル画プレゼント!!

さて、こちらはＤＰＳ読者だけに贈るスペシャルプレゼント！　「銀河鉄道９９９」などで有名なりんたろう氏が監督を務めた超美麗なオープニングムービーのセル画を50名様にプレゼントだ！　ただ美麗なだけではなく、このゲームの根底に流れる「スキカ」（聖霊の力を操ることができる特殊な能力を持った人々）の哀しみと「王国」の非道、複雑な人間関係をしっかりプレイヤーに印象づける、高い表現力にも圧倒されるぞ。

ちなみに、こちらはＳＣＥＩ主催のハイスコアアタックとは違い、厳正なる抽選で50名様を選びますので、「今いちスコアが伸びなくて……」という人も、ガンガン応募してくれてＯＫだぞ。もちろん、標準コントローラ、ハイパーブラスター、ガンコン、いずれのコントローラを使用した記録でもＯＫなのだ。

●応募先&しめ切り

●応募先：電撃プレイステーション編集部「セル画」プレゼント係
●必要事項：住所、氏名、年齢、電話番号、ハイスコア（抽選には関係なし）
●しめ切り：'98年2月28日（消印有効）

次号(1月16日発売)にメモリーカードシール

その次の号(1月30日発売)に攻略ステーションSP Vol.6下巻

付録なんです!

電撃PlayStation増刊

電撃PlayStation D5

128タイトル総計194コの
スペシャルセーブデータを
[illegible]
[illegible]
[illegible]
大絶賛発売中/¥980

史上最大DPS宇宙一計画発動中

ついに明かされた作戦その6の全貌! それは―それは秘密です。ではなく それは……別冊極厚攻略付録とメモリーカードシールの かなり電撃PSが買いたくなっちゃうよ攻撃なのでした!

爆裂発売中

- 電撃PlayStation D5 (vol.63)　12月
- 電撃PlayStation Vol.64
- 電撃PlayStation Vol.65　1月16日発売
- 電撃PlayStation Vol.66　1月30日発売　極厚別冊付録電撃攻略ステーションスペシャルVol.6下巻! 2巻で完璧!
- 電撃PlayStation Vol.67　2月13日発売
- 電撃PlayStation D6 (vol.68)　2月25日発売

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
Convenience
2
コンビニ全国制覇にいってくるニャ。
Convenience Store Simulation Game
ザ・コンビニ
2
全国チェーン展開だ!
コンビニまるごとシミュレーション
今年3月に発売しロングランセールスを続ける「ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～」の新作が早くも登場します。サブタイトル通り、今度は全国制覇が目標です。前作に比べ、グラフィックのクオリティが格段にアップしマップ数が増加したほか、イベントバリエーション、倍速モードで単調さを解消し、ヘルプ機能や珍品収集など、機能的、システム的にも大幅にバージョンアップしています。
好評発売中 価格5,800円
●プレイステーション専用CD-ROM●SLPS-01146●プレイ人数(1人)●メモリーカード(6～16ブロック)
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http//www.human.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 © HUMAN 1997 © 1996 Masterpiece Co.,LTD

『テイルズ』と『チョコボ』の2大特集に加え、メモリーカードシール&ゼノギアスのポスターもつき大満足!

98年の幕開けにふさわしい、ビッグ2大攻略! お正月気分も吹き飛ぶ、驚きのボリュームでキミを直撃だ! もちろん、電撃だけの特大スクープやGゲーム、それに大人気、メモリーカードシールもついて、大充実!

●Coming Soon!

テイルズ オブ デスティニー／チョコボの不思議なダンジョン／ゼノギアス／双界儀／トゥームレイダー2／悠久幻想曲2nd Album／みつめてナイト………他

電撃PlayStation Vol.65は 1月16日(金)発売

表紙イラスト●機動戦士Ζガンダム
©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI1997
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

電撃スタッフ大募集

【職種】①TVゲーム誌編集②アニメ誌編集③制作進行
【資格】23歳から28歳位までの都内近郊在住者。経験者優遇。
【待遇】当社規定により優遇
【応募方法】1月19日(月)までに履歴書(写真貼付・希望職種明記)、職務経歴書、返信用封筒を郵送のこと。書類選考の上、面接を実施、なお応募書類は返却しません。応募先は、右の住所の株メディアワークス総務部採用電撃PS係まで。

電撃PlayStation D6 次号D6は、2月25日(水)発売

電撃PlayStation Vol.64

1998年1月16日発行 第4巻 第2号 通巻60号

■発行人 染谷恵司
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、井口豪、川村俊陽、草野テツオ、大栗久幸
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101－8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

アートディンク……208～210
アジェンダ……130
アスキー……4・5
アトラス……242・表3
インクリメントP……34
ウーピーキャンプ……206・207
エニックス……86～89
エレクトロコインジャパン……214
カプコン……92
カルチュア・パブリッシャーズ……215
キッド……225
キューンソニー……217
光文社……118
コナミ……112～114
GMF……224
ズーメックス……213
スクウェア……24～29
ソニー……231
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3
ソニー・ミュージックエンタテインメント……90・91
タイトー……204・205
タカラ……8
ティーアンドイーソフト……240・241
テイジイエル……212
データイースト……221
テクノソフト……219
テクモ……94
東京ゲームデザイナー学院……141
東芝EMI……220
ナムコ……30～33
日本ダイレクトメール社……142
パンサーソフトウェア……233
バンプレスト……6・7
ヒューマン……片観音・236
ビング……211
フィルインカフェ……216
ブロッコリー……119
フロムソフトウェア……表4
ポニーキャニオン……203
ホビーデータ……222
毎日コミュニケーションズ……223
メディアワークス……93
代々木アニメーション学院……226
ライトスタッフ……218

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	23日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	¥7900/AVG	
2	23日	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	¥6800/RPG	52+123
3	23日	グランツーリスモ	SCEI	¥5800/RCG	62+123
4	23日	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	¥5800/RPG	36
5	23日	桃太郎電鉄7	ハドソン	¥5800/TBL	66
6	25日	オレっ! トンバ	ウーピーキャンプ	¥5800/ACT	134
7	25日	プリズナー オブ アイス~邪神降臨~	エクシングエンタテイメント	¥5800/AVG	
8	25日	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	¥5800/対戦ACT	
9	25日	サイバーボッツ ~フルメタル マッドネス~	カプコン	¥5800/対戦ACT	
10	25日	AI将棋2	ゲームバンク	¥5800/TBL	124
11	25日	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX ―1997年版―	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800/SLG	
12	25日	ときめきメモリアル~forever with you~ ベスト	コナミ	¥2800/SLG	
13	25日	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900/ETC	
14	25日	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/ETC	
15	25日	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	データイースト	¥5800/STG	
16	25日	ブルーブレイカー ~笑顔の約束~	ヒューマン	¥5800/RPG	
17	25日	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン	¥5800/SPG	
18	25日	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	¥6800/RPG	139

●1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
19	1日	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800/SPG	
20	1日	マイクロマシーンズ	ナムコ	¥5800/RCG	193
21	8日	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800/ACT	
22	8日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	Spike	¥5800/RCG	
23	8日	サテライTV	日本一ソフトウェア	¥5800/SLG	202
24	8日	モノポリー	ハズブロージャパン	¥5800/TBL	
25	8日	REAL ROBOTS FINAL ATTACK	バンプレスト	¥6800予定/STG	18
26	10日	グルーヴ地獄V	キューン・ソニーレコード	未定/???	202
27	15日	バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ	インクリメントP	¥5800/SLG	
28	15日	OPTION チューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800/RCG	
29	15日	メタルフィスト	EAV	¥5800/対戦ACT	
30	15日	ロスト チルドレン	ゲームバンク	¥5800/AVG	
31	15日	FORMULA1 97	SCEI	¥5800/RCG	
32	22日	信長の野望・全国版	光栄	¥5800/SLG	
33	22日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.2~	コナミ	¥4800予定/ETC	
34	22日	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800/SPG	
35	22日	忠臣蔵 検証赤穂事件	東映ビデオ	¥5800/AVG	201
36	22日	トゥームレイダー2	ビクターソフト	¥5800/AVG	182
37	29日	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800/RPG	106
38	29日	スノーブレイク	アトラス	¥5800/RCG	201
39	29日	ザ・スターボウリングDX	アローマ/ユーメディア	¥7800/SPG	
40	29日	村田蓮のバッシングビート	イースリースタッフ	¥5800/SLG	
41	29日	Bust A Move(バスト ア ムーブ) Dance & Rhythm Action	エニックス	¥5800/ETC	192
42	29日	バイオハザード 2	カプコン	¥6800/AVG	164
43	29日	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	¥5800予定/SPG	
44	29日	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	¥6600/RCG	
45	29日	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800/ACT	198
46	29日	ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ面横断	ビー・ファクトリー	¥5800/AVG	
47	29日	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	¥4800/ACT	199
48	29日	UNO DX	メディアクエスト	¥4800/TBL	
49	上旬	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800/SPG	
50	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800/???	
51	1月	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	未定/ACT	
52	1月	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800/TBL	
53	1月	キョロちゃんのプリクラゲーム(仮)	トミー	¥5800/ACT	
54	1月	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」	ピング	未定/SLG	190
55	1月	大阪湾岸バトル	メディアクエスト	¥5800予定/RCG	

●2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
56	5日	R・TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800/STG	
57	5日	エクサレギウス	イマジニア	¥6800/SLG	
58	5日	提督の決断III with パワーアップキット	光栄	¥9800/SLG	
59	5日	ボールブレイザー チャンピオンズ	BPS	¥5800/SPG	
60	5日	ユニバーサルナッツ	レイ・アップ	¥5800予定/AVG	
61	11日	ゼノギアス	スクウェア	¥6800/RPG	96
62	12日	テナントウォーズ	キッド	¥5800/SLG	
63	12日	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/ETC	
64	19日	ファンタスティック・フォー	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	
65	19日	DRUID~闇への追跡者~	光栄	¥6800/AVG	
66	19日	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥5800/SLG	
67	19日	EGG	東芝EMI	¥5800/ETC	
68	26日	ブリガンダイン ―幻想大陸戦記―	イースリースタッフ	¥5800/S・RPG	194
69	26日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2~探偵物語~	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800/ETC	201
70	26日	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800/STG	
71	26日	ウイニングポスト3	光栄	¥6800/SLG	184
72	26日	毛利元就・誓いの三矢	光栄	¥7800/S・RPG	
73	26日	ミサの魔法物語	サミー	¥6800/SLG	
74	26日	ミサの魔法物語(限定版)	サミー	¥7800/SLG	
75	26日	「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ	¥5800/SLG	
76	26日	ナイトメアクリーチャーズ	SCEI	¥5800/ACT	
77	26日	#NAME?	SME	未定/ACT	178
78	26日	天仙娘々~劇場版~	TimePoint	¥6800/ETC	
79	26日	ナムコアンソロジー1	ナムコ	未定/ETC	195
80	26日	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	
81	26日	ウィザードリィ ノルガミンサーガ	ローカス	¥5800/RPG	
82	中旬	The Legend Of HeroesIII 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800/RPG	
83	下旬	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	未定/RCG	
84	下旬	ネクタリス	ハドソン	¥5800/SLG	
85	下旬	星で発見!!たまごっち	バンダイ	¥5800予定/SLG	
86	下旬	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800/RPG	
87	2月	Neo ATLAS	アートディンク	¥5800/SLG	
88	2月	激突II スキーバトル(仮)	アイマックス	¥5800/SPG	
89	2月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800予定/PZG	
90	2月	ファイナルラウンド	アトラス	未定/SLG	
91	2月	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
92	2月	RAVAGE D.C.X	ウイネット	¥5800/STG	
93	2月	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800/ETC	
94	2月	X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション	カプコン	¥5800/対戦ACT	191
95	2月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
96	2月	Project-V6	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800予定/SLG	
97	2月	チョロQ3	タカラ	¥5800予定/RCG	
98	2月	チョロQジェット レインボーウィングス	タカラ	¥5800/ACT	
99	2月	究極クイズ こたえてプリーズ(仮)	Tears	未定/ETC	
100	2月	天使同盟	テイジイエル	¥5800/S・RPG	
101	2月	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800/対戦ACT	
102	2月	バトルラウンドUSA	日本物産	¥5800/RCG	
103	2月	NOëL -La neige-	パイオニアLDC	¥6800/ETC	
104	2月	NOëL -La neige-限定版	パイオニアLDC	¥8800/ETC	
105	2月	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800/???	
106	2月	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	未定/対戦ACT	
107	2月	クーリエ・クライシス	BMGジャパン	¥5800予定/ACT	
108	2月	最終電車	ヴィジット	¥5800予定/AVG	
109	2月	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800/TBL	
110	2月	プリズムコート	FPS	¥5800/SLG	

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
111	冬	イイナ	イマジニア	未定/SLG	
112	冬	G.O.D pure	イマジニア	¥5800/RPG	
113	冬	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980/ETC	
114	冬	双界儀	スクウェア	未定/ACT	
115	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/RPG	

●3月予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
116	5日	ナイル河の夜明け	パック・イン・ソフト	¥6800予定/???	
117	12日	ロストソード~失われた聖剣~	イマジニア	¥5800/AVG	
118	12日	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800/SLG	
119	12日	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	¥5800予定/SLG	
120	19日	ゼルドナーシルトSpecial	光栄	¥6800/S・RPG	
121	19日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2~彩のラブソング~	コナミ	¥5800/AVG	
122	19日	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定/RPG	100
123	19日	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	¥6800/AVG	
124	19日	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥5800予定/???	
125	26日	アストロノーカ	エニックス	未定/SLG	
126	26日	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	未定/SLG	
127	下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	未定/RPG	
128	3月	ザ・コンビニスペシャル ~3つの世界を独占せよ~	アートディンク	未定/SLG	197
129	3月	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800/ETC	
130	3月	REBUS	アトラス	未定/RPG	104
131	3月	ハローチャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定/ACT	
132	3月	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	カルチュア・パブリッシャーズ	未定/SLG	
133	3月	ゲームで青春	キッド	¥5800/TBL	199
134	3月	宇宙のランデヴー~RAMA~	ゲームバンク	¥6800/AVG	
135	3月	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800/STG	
136	3月	マキシマムフォース	ゲームバンク	¥5800/STG	
137	3月	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800/ACT	
138	3月	金田一少年の事件簿 ~地獄遊園殺人事件~	講談社	未定/AVG	
139	3月	ツインビーRPG	コナミ	未定/RPG	186
140	3月	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	ザウルス	¥5800/ETC	195
141	3月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定/TBL	
142	3月	Tempest X3	J・ウイング	未定/STG	
143	3月	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	ジャレコ	¥6800/AVG	187
144	3月	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	翔泳社	未定/S・RPG	
145	3月	卒業III~Wedding Bell~	小学館プロダクション	未定/SLG	
146	3月	…いる!	タカラ	未定/???	
147	3月	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800/ACT	
148	3月	装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)	タカラ	未定/ACT	
149	3月	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定/対戦ACT	
150	3月	ずっといっしょ	東芝EMI	¥5800/SLG	193
151	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定/SPG	
152	3月	レイク・マスターズ2(仮)	ネクサスインターラクト/ダズ	未定/SPG	
153	3月	ワールドカップラグビー(仮)	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800/SPG	
154	3月	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ	¥6800予定/対戦ACT	14
155	3月	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定/SLG	191
156	3月	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定/STG	
157	3月	クロックタワー ゴーストヘッド	ヒューマン	¥5800/AVG	188
158	3月	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800/SLG	
159	3月	東京23区制服WARS	マップジャパン	¥6800/AVG	
160	3月	将棋最強2	魔法	¥4800/TBL	
161	3月	プロジェクトK(仮)	メディアクエスト	¥5800予定/???	

●4月予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
162	2日	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800予定/SLG	
163	2日	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800予定/SLG	
164	16日	コマンド&コンカー コンプリート	アクレイムジャパン	¥6800予定/SLG	
165	上旬	H.A.E.~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定/ACT	
166	下旬	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定/SLG	
167	4月	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	
168	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説I&II ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定/RPG	

ジャンルの表記: ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
169	4月	探偵神宮寺三郎　夢の終わりに	データイースト	¥5800／AVG	

●5月以降予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
170	5月	頭文字D(仮)	講談社	未定／RCG	
171	5月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800／ACT	
172	6月	Jリーグの監督になって世界をめざせ！(仮)	アクセラ	未定／SLG	201
173	6月	The Legend Of HeroesIV 英雄伝説4 朱い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
174	6月	破壊王～KING OF DESTROY～	ファブコミュニケーションズ	未定／ACT	
175	春	ギルティギア	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
176	春	R·TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
177	春	LSD	アスミック	未定／LSD	
178	春	東京魔人学園　剣風帖	アスミック	未定／AVG	
179	春	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
180	春	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	
181	春	トランスポートタイクーン3D～めざせ輸送王！	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
182	春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
183	春	ガーディアン　Jコール　～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800予定／S·RPG	189
184	春	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	SNK	未定／ETC	
185	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	未定／対戦ACT	
186	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK	未定／AVG	201
187	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定／対戦ACT	
188	春	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
189	春	スーパーアドベンチャー　ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
190	春	STRAIGHT VICTORY(ストレートビクトリー)	カルソニック	¥5800予定／RCG	
191	春	ひざの上の同居人(パートナー)	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／SLG	
192	春	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	
193	春	僕のプリンセス　迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
194	春	ENIGMA	光栄	¥6800／AVG	
195	春	わくわくボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥4800／SPG	
196	春	あいたくて・～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
197	春	ときめきの放課後～ね☆クイズしよ	コナミ	未定／ETC	
198	春	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	168
199	春	まじっくあにまるず	J·ウィング	未定／SLG	
200	春	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／ETC	
201	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	¥2000予定／ETC	
202	春	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
203	春	Gダライアス(仮)	タイトー	¥5800予定／STG	197
204	春	ツアーパーティ　卒業旅行にいこう	タカラ	¥5800予定／TBL	
205	春	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
206	春	サイドポケット3	データイースト	¥5800／TBL	
207	春	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800予定／A·RPG	
208	春	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	未定／ACT	
209	春	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800予定／RPG	201
210	春	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800予定／AVG	
211	春	マジカル麻雀パワーII　PARTY SELECTION	バップ	¥5800／ETC	
212	春	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	未定／A·RPG	
213	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800／RPG	
214	春	プレイスタジアム3	バンプレスト	¥5800／SPG	
215	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
216	春	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
217	春	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／ACT	
218	春	英雄志願－GAL ACT HEROISM－	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
219	春	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
220	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	22
221	春	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
222	7月	Final One　～into the mind～	GMF	¥5800予定／ACT	
223	7月	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
224	8月	パーラーステーション	GMF	¥5800予定／SLG	
225	夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
226	夏	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
227	夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
228	夏	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	未定／SLG	
229	夏	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	未定／AVG	202
230	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
231	98年	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
232	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
233	98年	3D格闘ツクール	アスキー	未定／ETC	
234	98年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
235	98年	深海伝説マーメノイド	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
236	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定／STG	
237	98年	Jリーグ　エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
238	98年	ストライク・ジャガー	ギャップス	未定／STG	
239	98年	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／RPG	
240	98年	ARKS1000～めざせ！究極の召喚師～(仮)	クレフインベンション	未定／AVG	
241	98年	王様物語(仮)	元気	未定／RPG	
242	98年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
243	98年	あのこどこのこ	サクセス	未定／SLG	
244	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
245	98年	2999年のゲームキッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
246	98年	トランスフォーマー　ビーストウォーズ	タカラ	¥5800／ACT	
247	98年	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
248	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
249	98年	X.RACING	日本物産	¥5800／RCG	
250	98年	競艇ファイティングスピリット	日本物産	¥6800／SPG	
251	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
252	98年	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
253	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
254	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
255	98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
256	98年	メット～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
257	98年	リフレイン ラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
258	未定	厄痛(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
259	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
260	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
261	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
262	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
263	未定	Nightmare Project <YAKATA>	アスク講談社	未定／RPG	200
264	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
265	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
266	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S·RPG	
267	未定	ダークメサイア	アトラス	未定／???	
268	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
269	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
270	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
271	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
272	未定	サーキットの狼II	エム・ティー・オー	未定／RCG	
273	未定	NBA Live98	EAV	未定／SPG	
274	未定	CHILL	EAV	¥5800／???	
275	未定	テーマホスピタル	EAV	¥5800／SLG	
276	未定	ナスカレーシング98	EAV	未定／SPG	
277	未定	FIFA ROAD TO WORLDCUP98	EAV	未定／SPG	
278	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ(R)コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
279	未定	ポケットファイター	カプコン	未定／対戦ACT	
280	未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
281	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
282	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
283	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク	¥3800／SPG	
284	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	¥3800／対戦ACT	
285	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定／ETC	
286	未定	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	
287	未定	コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
288	未定	実況アメリカンベースボール(仮)	コナミ	未定／SPG	
289	未定	ジャージーデビルの大冒険(仮)	コナミ	未定／ACT	
290	未定	新体験3Dアクション(仮)	コナミ	未定／ACT	
291	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
292	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.3	コナミ	未定／AVG	
293	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
294	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定／SLG	
295	未定	ブロークンヘリックス(仮)	コナミ	未定／ACT	
296	未定	遊戯王～たたかえ!!カプセルモンスター～(仮)	コナミ	未定／SLG	
297	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
298	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
299	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
300	未定	ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム/グループ・タック	未定／AVG	
301	未定	ブシドー～ブレード弐	スクウェア	未定／対戦ACT	176
302	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
303	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
304	未定	Adidas Power Soccer international'97	SCEI	¥5800／SPG	
305	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
306	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
307	未定	ワンダラーショック～1960アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
308	未定	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800予定／ACT	
309	未定	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
310	未定	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	¥5800／A·RPG	196
311	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
312	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
313	未定	フォックスジャンクション	トリップス	未定／RPG	
314	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	172
315	未定	ワールドスタジアム2	ナムコ	未定／SPG	174
316	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
317	未定	パチンコホール～新装大開店～	ネクストン	¥6800／???	
318	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／S·RPG	
319	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
320	未定	聖龍伝説(仮)	バップ	¥5800／ACT	
321	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
322	未定	シャーニーマンプロジェクト　ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
323	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S·RPG	
324	未定	クラシックロード　優駿2(仮)	ビクターソフト	未定／SLG	
325	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
326	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
327	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
328	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
329	未定	D·O(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800予定／SPG	
330	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	
331	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
332	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
333	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／???	
334	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別のものです。

T&E SOFT
君は、誰と、どんな冒険を選ぶのか?
種族8種類、しかも男女に分かれて16種類。4人のパーティの組み合わせ方は数万パターン!
その数だけ違った冒険が待っているのが「ブレイズアンドブレイド」の最大特徴だ!
異能。
特殊能力で
冒険の扉を開け!
唯一の飛行系フェアリー、鍵開け名人シーフ、ダンジョンで真価発揮のドワーフ、そして万能戦士のエルフ。
バトルとヒーリング系にちょっと難点が残るが、彼らの特殊能力は、冒険を新しい発見で満たしてくれる。

女だって‥‥
PlayStation
戦士系だけの冒険。ところ構わず進んで
モンスターを斬りまくる!倒しまくる!
宝箱は取りにくいし、苦労も多い。でも
爽快感は抜群!傷つき、ボロボロになった彼らの前に広がる夢は、もしかすると
誰よりも大きいのかもしれない…
種族はどうであれ、全員女性でパーティ
いえ、はっきり言って単なる好みの問題です。可憐で可愛い女の子たちがけなげに闘う!見ているだけでも冒険の楽しみは倍加!
力まかせ!
ブレイズ アンド ブレイド
Blaze&Blade
~Eternal Quest~
'98 1.15 発売予定
標準価格5,800円(税別)
©1998 T&E SOFT
激レアグッズをゲットしよう!
ブレイズ&ブレイド
お宝キャンペーン
その1
60名様
オープニング・アニメに出演している
その2
ビデオ「Blaze&Blade TREASURE BOX」200名様
「B&B」秘蔵版アニメ、出演声優のオリジナル・メッセージなどが入った映像BOX。
その3
「特製Blaze&Bladeグッズ」200名様
お宝その1、その2に外れた人の中から再度抽選!「B&B」の特製グッズを。
株式会社ティーアンドイーソフト
ホームページ http://www.tes.co.jp

©ATLUS/Earthly Soft 1997
てつどうおう2
鉄道王
世界征服の野望!!
「悪の鉄道王」を倒し、「真の鉄道王」目指して競争だ!
好評発売中
楽しいイベントやミニゲームが満載!
様々な罠を仕掛ける「悪の鉄道王」を倒そう!
世界をまたにかけ、目指せ「真の鉄道王」!
特大サイコロクッション&オリジナルステッカー
プレゼントキャンペーン
キャンペーン応募締切
'98年1月31日(土)消印有効
特大サイコロクッション
毎月200名様、合計800名様
オリジナルステッカー
毎月1,000名様、合計4,000名様
製品に付いている
スクラッチカード
で手に入れよう!
●プレイステーション専用ソフト ●ボードゲーム(1~4人用)
標準価格 5,800円(税別)

ウインタースポーツの覇者…
それは「スノーブレイク」の勝者だ！

スノーブレイク Snow Break

'98年1月29日(木)発売

プレイステーション専用ソフト／スポーツゲーム（1〜2人用）

標準価格 5,800円(税別)

あらゆるウインタースポーツで、ゲレンデの雪を切り裂け!

個性あふれる、そして使用する道具の異なるキャラクターからの選択が可能!
ゲレンデのこぶや障害物は「ジャンプ」「ベント（かがむ）」の動作で、
うまく回避しよう!

※画面写真はすべて開発中のものです。

■スタッフ募集中！ [職種] 1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。 管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

PlayStation Vol.64
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年1月16日発行（隔週金曜日発行）第4巻第2号通巻60号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円
T1124573010545
©Media Works 1998　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24573-1／16